

Canarias, Ceuta y Melilla 285 ptas.

La Gran Escapada

Firelord

Infiltrator

The Sacred Armour of Antiriad

"POKES" DE ASES

MAPAS Y POKES PARA CUATRO SUPERJUEGOS

MAPA Y CLAVES PARA COMPLETAR FROST-BYTE

TE LO CONTAMOS TODO SOBRE LOS NUEVOS JUEGOS DE DINAMIC

MSX
SORCERY

COMMODORE
COMANDO
GREEN BERET

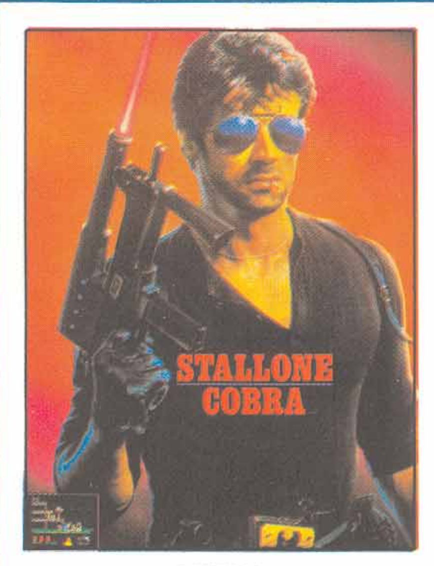
AMSTRAD
MIAMI VICE

Utensilios y Cachivaches

POR FIN UN "MELBOURNE DRAW" PARA AMSTRAD

HOBBY PRESS





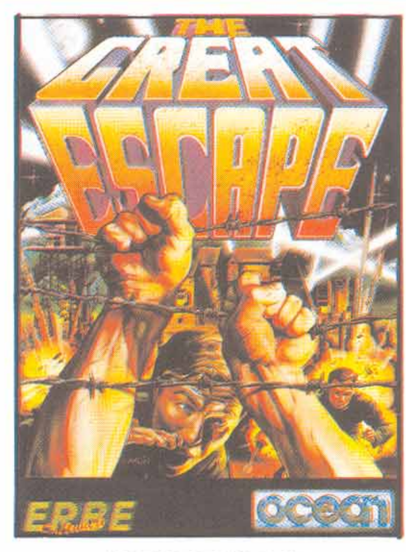
COBRA

Por primera vez un juego supera al film. Cobra (el juego) te sorprenderá por su acción y sus gráficos, superiores, incluso, a los del "Green Beret". El crimen es una enfermedad...; tú, el remedio.



TOP-GUN (Idolos del Aire)

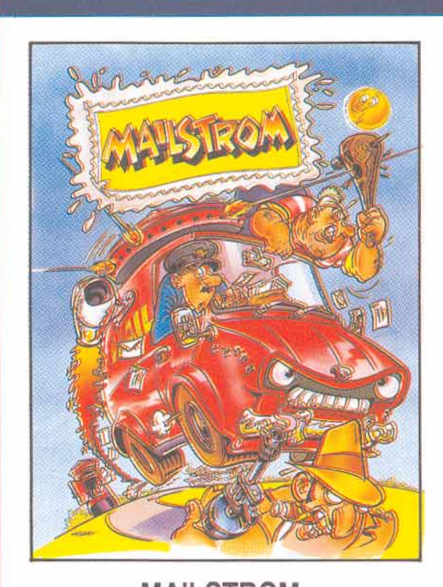
Top Gun te coloca en la cabina de un TOMCAT F-14. Gráficos vectoriales y la pantalla dividida permiten a 1 ó 2 jugadores luchar entre ellos o contra el ordenador. Tus armas en este combate, no apto para cardíacos, son misiles guiados por el calor, y una ametralladora de 20 mm.



GREAT ESCAPE (Gran Escapada)

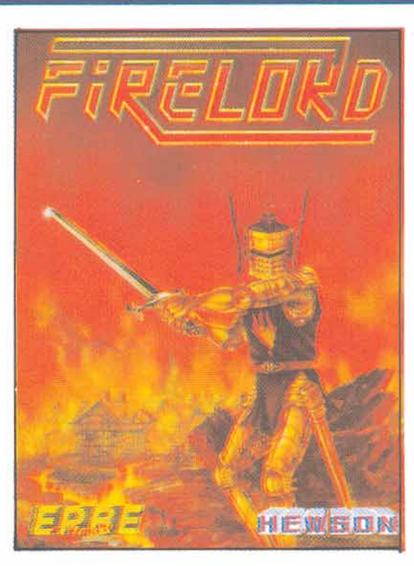
Alemania 1942. La guerra ha estallado y tú has sido capturado y condenado en un campo de concentración. Tu deber es escapar, pero no te resultará fácil. Necesitarás planear cuidadosamente las acciones utilizando toda tu astucia para escapar con vida del campamento.





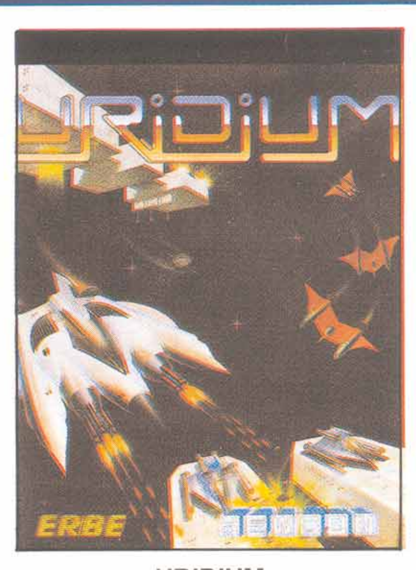
MAILSTROM

Eres un repartidor de Correos con mal genio, una furgoneta terrorífica y una explosiva carga que repartir. Eres el último repartidor del mundo y hay muchos "malos" dispuestos a que éste sea tu último trabajo. Prepárate y no te olvides... el Correo tiene que llegar.



FIRELORD

La gran aventura que todos esperabais, un juego de habilidad e inteligencia con gráficos como no habíamos visto últimamente. Firelord es el juego que Micromanía ha elegido como uno de los "ases" de estas Navidades. ¡Tienes que verlo!

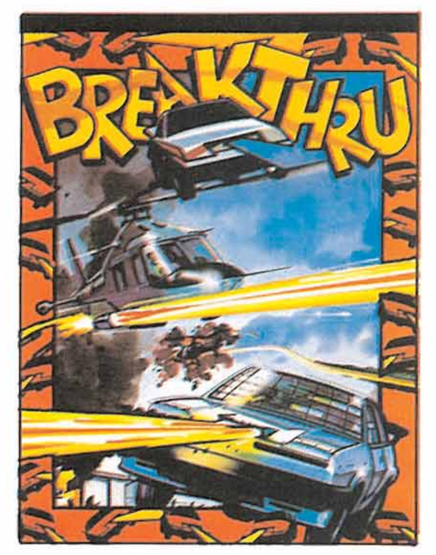


URIDIUM

Un trepidante arcade en el que debemos controlar una nave que se desplaza a velocidades supersónicas por la superficie de una gigantesca nave nodriza enemiga sobre la que se encuentran los puntos a destruir.

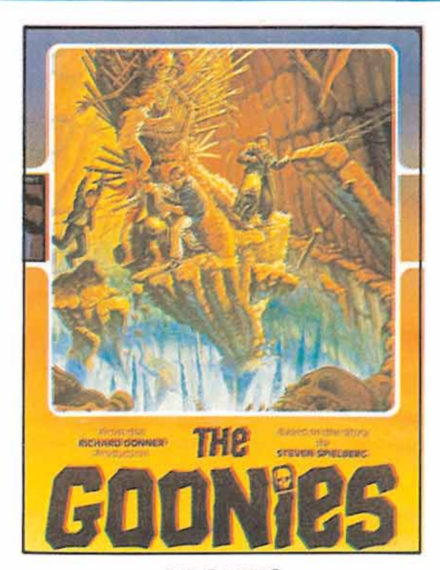
Micro Hobby ha dicho de Uridium: "Destaca sobremanera el increíble movimiento con una maniobrabilidad inmejorable y unos giros rápidos y precisos."





BREAK-THRU

El más espectacular de los juegos de las máquinas. Conduce un vehículo especial evitando a los lanzallamas, helicópteros, tanques, jeeps y campos de minas enemigos. El medio para enfrentarte a ellos es el más sofisticado vehículo armado del mundo. Prepárate con él a atravesar, puentes, montañas, ciudades y aeropuertos.



GOONIES

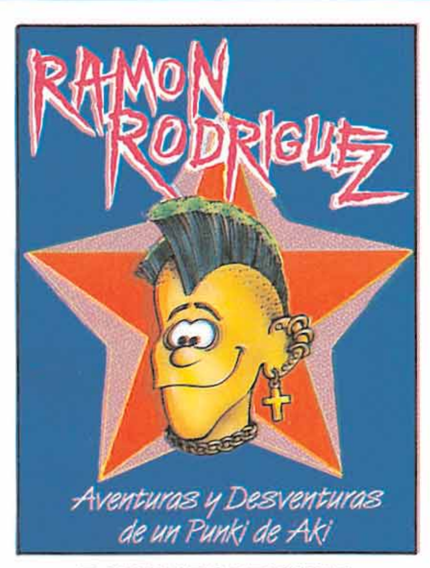
Toda la emoción de la película de Spielberg en tu ordenador. Exito masivo en América, el juego revive los peligros y la aventura de la pantalla grande, usando una especial técnica de juego para 2 personajes. Comparte las aventuras de los "Goonies" a través de intrincados laberintos, donde te espera toda la acción que puede darse en un juego.



INFILTRATOR

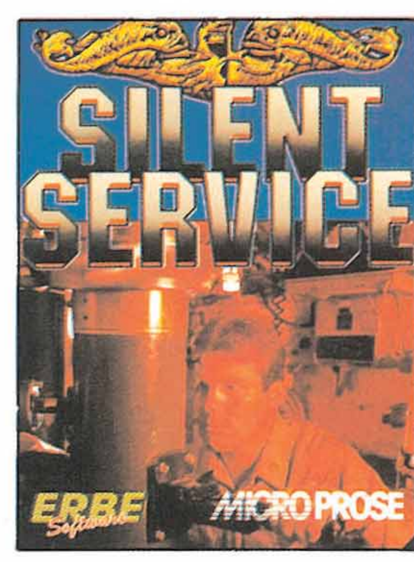
El juego que ha sorprendido en U.S.A. El más completo de los programas que hayas visto, porque reúne acción, estrategia y una increíble simulación de vuelo en un helicóptero dotado de las más avanzadas técnicas. Infiltrator te sorprenderá.





RAMON RODRIGUEZ

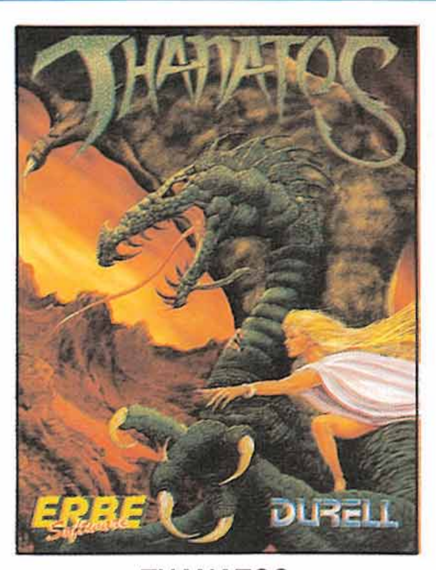
Como su nombre indica, un juego genuinamente español. Un Punki simpático y vacilón que se ve envuelto en las más absurdas y divertidas situaciones de las que tienes que ayudarle a salir airoso. Ramón Rodríguez te hará compartir las aventuras y desventuras de un "Punki de Aki".



SILENT SERVICE

Silent Service revive toda la acción y estrategia que tuvo lugar en las aguas del Pacífico durante la II Guerra Mundial. Al mando del submarino dispondrás de todos los controles: sala de máquinas, torreta de control y el puente. Sube el periscopio y podrás localizar los barcos enemigos a los que has de torpedear... o esquivar sus cargas de profundidad.





THANATOS

Prepárate a controlar a un Dragón, "Thanatos el Destructor". El Dragón que probablemente sea el gráfico animado de mayor tamaño que se haya creado para un juego, vuela, camina, nada y arroja fuego por sus fauces. Debe recoger a "Eros", la Princesa Encantada, quien cabalgará sobre su cuello y le guiará en su lucha contra sus enemigos.

SOMOS MAYORISTAS

MICRO-1

EL IVA LO PAGA MICRO-1

C/ Duque de Sesto, 50. 28009 MADRID
Tel. (91) 275 96 16 - 274 75 02
Metro O'Donnell o Goya (aparcamiento gratuito en Felipe II)

**POR CADA PROGRAMA QUE COMPRES ¡¡GRATIS!!
UNOS CASCOS DE MUSICA ESTEREO
SI TU COMPRA ES SUPERIOR A 800 PTAS.**



	PTAS.
STREET HAWK	2.300
KNIGHT RIDER	2.300
MIAMI VICE	2.300
MOVIE	2.300
EQUINOX	2.100
«V»	2.100
MILLION II DISCO	3.300
GREEN BERET DISCO	3.000
LAS 3 LUCES G DISCO	3.000
DESERT FOX DISCO	3.000
KNIGHT GAMES	2.300
STAINLESS STEEL	2.300
DESERT FOX	2.600
JAK THE NIPPER	2.300
CAULDRON II	2.300
NEXUS DISCO	3.000
RAMBO+MATCH DAY DISCO	3.300
STEINLESS STEEL DISCO	3.000
KNIGHT RIDER DISCO	3.000
KNIGHT GAMES DISCO	3.000

**LAPIZ OPTICO
3.295 PTAS.**

**CASSETTE ESPECIAL ORDENADOR
3.595 PTAS.**

SOFTWARE SUPER-REBAJADO
DECATHLON **495** PTAS., BEACH HEAD **495** PTAS.,
SOUTHERN BELLE **495** PTAS., DRAGONTORC **495** PTAS.

OFERTAS EN JOYSTICKS

	PTAS.
QUICK SHOT I	1.395
QUICK SHOT II	1.695
QUICK SHOT IX	2.395

IMPRESORAS 20% DE DESCUENTO

**COMPATIBLE PC IBM
MONITOR FOSFORO VERDE
DOS UNIDADES DE DISCO
360 K UNIDAD
UNIDAD CENTRAL CON 256 K
TECLADO EN CASTELLANO
169.900 PTAS.
INCLUIDO PAQUETE DE
SOFTWARE DE GESTION**

PRECIOS EXCEPCIONALES PARA TU AMSTRAD CPC-464, CPC-6128, PCW-8256, PCW-8512

**RATON DE PANTALLA
CON SOFTWARE 7.900 PTAS.
GRATIS UN SUPLETORIO
TELEFONICO**

	PTAS.
TAPA DE METACRILATO 464	895
CABLE CENTRONICS	3.175
CABLE SEGUNDA UNIDAD D.	1.790
CABLES SEPARADORES 6128	1.975
INTERFACE RS232	9.265
CINTA VIRGEN C15	69
CABLE AUDIO	795
CABLE ADAPTADOR 2 JOYSTICK	2.390
CABLES SEPARADORES 464	1.390
CABLE SEPARADOR 8256	2.900
CABLE RS232	2.500
DISKETTES 3"	735

PEDIDOS CONTRA REEMBOLSO SIN NINGUN GASTO DE ENVIO. TEL. (91) 275 96 16 - 274 75 02 O ESCRIBIENDO A: MICRO-1. C/ DUQUE DE SESTO, 50. 28009 MADRID.

**Tiendas y distribuidores grandes descuentos.
Dirigirse a Diproimsa. C/ Galatea, 25. Tel. (91) 274 75 03.**

Director Editorial
José I. Gómez-Centurión

Director Ejecutivo
Gabriel Nieto

Asesor Editorial
Domingo Gómez

Redactora Jefe
Africa Pérez Tolosa

Diseño
Fernando Chamuel

Redacción
Pedro Pérez,
Cristina Fernández
J. J. García
José González

Secretaria Redacción
Carmen Santamaría

Fotografía
Carlos Candel
Chema Sacristán

Dibujos
Charo Hierro
Juan González Xarrie
José Luis Angel García
Teo Múgica

Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente
María Andrino

Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión

Jefe de Producción
Carlos Peropadre

Jefe de Publicidad
Mar Lumbreras

Secretaria de Dirección
Pilar Aristizábal

Suscripciones
M.ª Rosa González
M.ª del Mar Calzada

Redacción, Administración y Publicidad
Ctra. de Irún km 12,400
28049 Madrid
Tel. 734 70 72

Dto. Circulación
Paulino Blanco

Distribución
Coedis, S. A. Valencia, 245
Barcelona

Imprime
COBRHI

Fotocomposición
Novocomp, S. A.
Nicolás Morales, 38-40

Fotomecánica
Proinsa

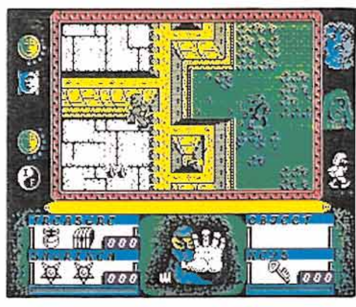
Depósito legal: M-15.436-1985

Representante para Argentina, Chile, Uruguay y Paraguay, Cía. Americana de ediciones, S.R.L. Sud América 1.532. Tel.: 21 24 64. 1290 BUENOS AIRES (Argentina).

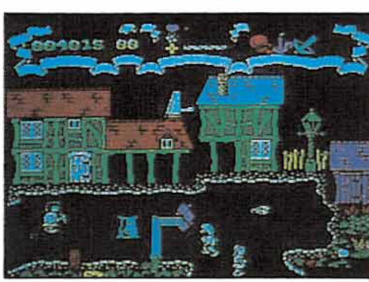
Se solicitará control OJD



Año II. N.º 18. Diciembre 1986. 325 Ptas. (incluido IVA)



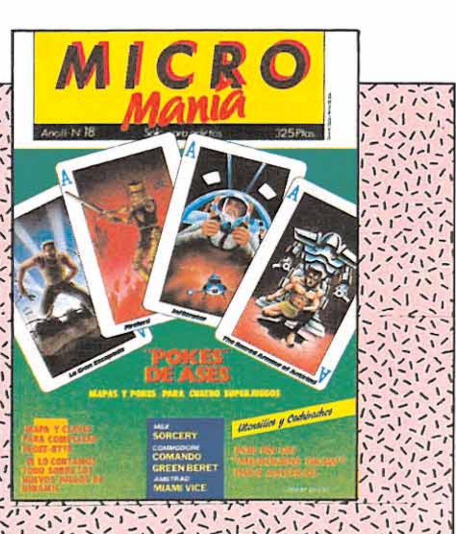
LO NUEVO. Página 22.



PATAS ARRIBA Página 54

UTENSILIOS Y CACHIVACHES. Página 40





PRIMER

SUPER CYCLE

La compañía distribuidora U. S. Gold se ha unido con Epyx para lanzar a las pantallas de Commodore —Más tarde para Spectrum y Amstrad— éste conocido videojuego. Si eres un aficionado al tema, seguramente habrás gastado más de dos duros en esta adictiva máquina, disfrutando de una carrera de motos, casi, casi real.

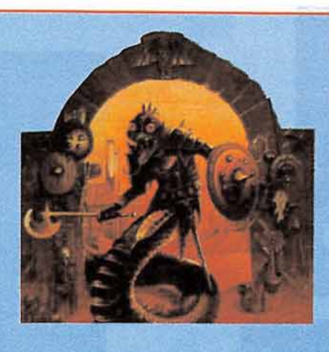


Ahora, sin tener que rascarte el bolsillo pasarás todo el tiempo que quieras frente a tu moto, controlando sabiamente tu máquina. Necesitarás algo más que reflejos para esquivar a los demás competidores; el manejo de la moto es muy real por lo que tendrás que tener en cuenta todos los indicadores que aparecen en tu pantalla. Si conocéis la máquina de la calle está todo dicho, sólo nos queda esperar la inminente aparición de este simulador.

EL TEMPLO DEL TERROR

La casa U.S. Gold nos tenía acostumbrados a derramar grandes lágrimas al contemplar sus programas, esperemos que cuanto menos, ahora nos haga sonreir con estos dos nuevos programas de terror.

TEMPLE OF TERROR nos obligará a rescatar una ciudad de las manos de Malbordus, antes de que éste destruya los tesoros que encierra. Los gráficos son sobre todo divertidos, monstruos horrendos: mitad dragones, mitad ni se sabe; nos



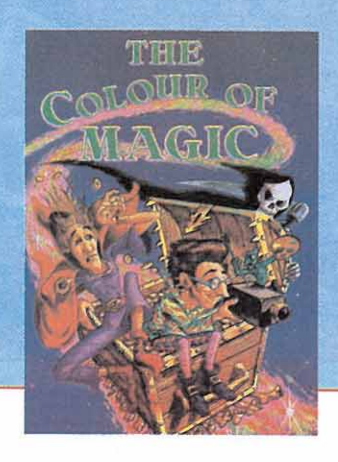
atacarán sin piedad. Estará disponible para Commodore, Amstrad y Spectrum.

La otra creación de U.S. Gold, KAYLETH, estará basada en un auténtico relato de ciencia ficción, es decir bichos raros, planetas desconocidos, nuevas formas de destrucción y todas las notas características de este tipo de historietas. Encarnaremos la figura de un ser muy particular, de apariencia más bien extraña; de él dependerá liberar su planeta de los malvados que lo tienen sometido para extraer un preciado metal. Nuestro protagonista desde el centro neurálgico de su órbita iniciará la difícil tarea de devolver la libertad a su machacado pueblo.

Nos enfrentaremos a un terrible sistema de control atómico; el argumento de este singular programa ha sido cedido por una conocida revista americana.

PIRANHA

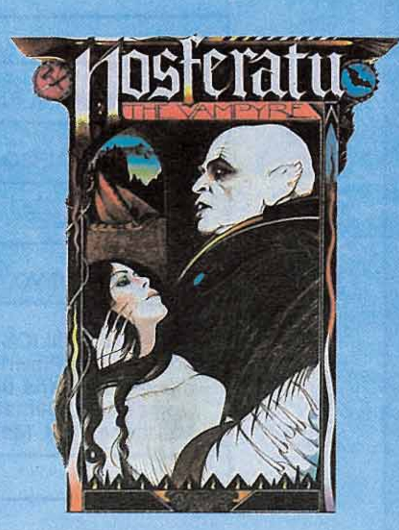
Esta compañía inglesa que se caracteriza siempre por su gran originalidad, lanza ahora dos



nuevos programas para Spectrum, Amstrad y Commodore bajo el subtítulo «Fuera de este mundo». ¿Os hacéis una idea?

Por supuesto, este nombre sólo podría albergar dos programas de terror: NOSFERATU y THE COLOUR OF MAGIC.

El primero, me imagino que os será familiar si estáis al tanto de la dura vida de los pobres vampiros. Empeñados en sobrevivir harán todo lo posible por robar la sangre que corre por tus venas. Os aseguro que



puede resultar impresionante, los gráficos en tres dimensiones crean una terrorífica atmósfera en torno a esta conocida leyenda.

THE COLOUR OF MAGIC nos transformará por algún tiempo en un rito turista, forrado de millones, que sin comerlo ni beberlo se encuentra rodeado de seres, que tienen mucho que ver con la magia.

Recuerda que el dinero no lo vence todo, como acostumbran a decir las malas lenguas.

Necesitarás algo más que tus ahorros para resolver este desconocido misterio.

Más sangre mañana, no desesperéis.



LA LEYENDA DE SIMBAD

Los usuarios de Commodore dentro de poco tiempo podrán disfrutar de la divertida tarea de emular al admirado Simbad el marino. La aventura comienza cuando el sultán, Al-

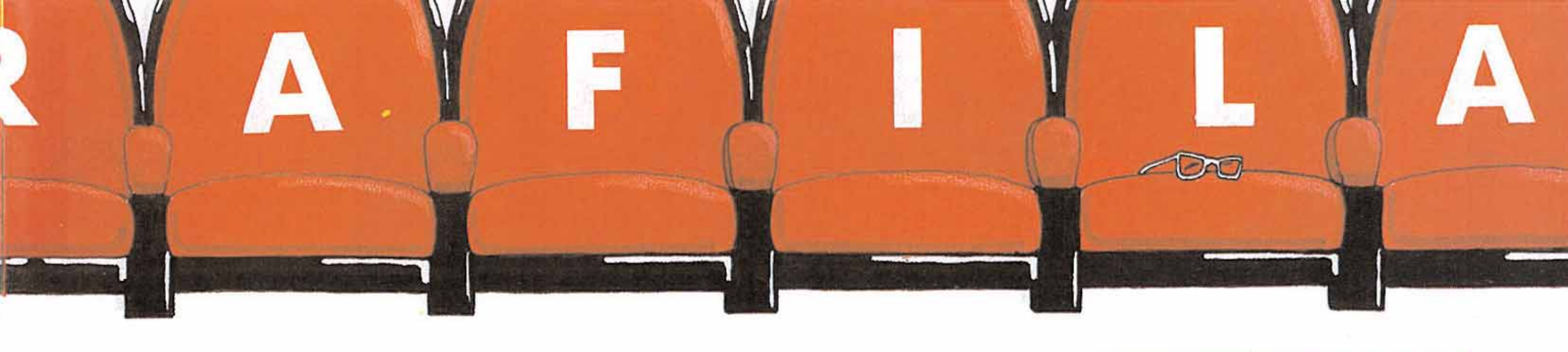


Rashid, retiene en los calabozos de su fortaleza a Simbad, custodiado por valientes guardianes y bichos inmundos. La aventura típicamente arcade concluirá si consigues escapar del poder del sultán. La tarea no es fácil, Simbad saldrá de la fortaleza junto con el codiciado tesoro del sultán, será perseguido por la guardia a través del desierto y en las calles de Baghdad sus desagradables perseguidores subirán a lomos de voladoras alfombras, lo que le dará más realismo al asunto.

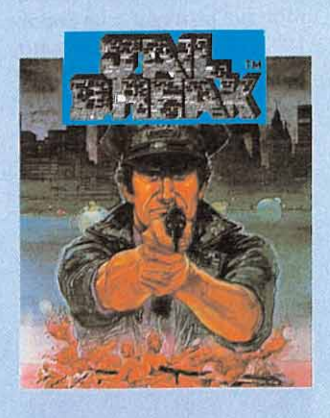
Pronto podremos disfrutar de esta original aventura que sin salirse del arcade típico, hará pasar buenos ratos a los fieles adictos a este tipo de programa.

JAIL BREAK

Konami se ha lanzado a la aventura abandonando definitivamente a Imagine. Este nuevo programa, que estará disponible para Spectrum, Amstrad, Commodore y MSX nos situará en plena prisión de Alcatraz, por ejemplo, para acabar con unos peligrosos criminales que se han escapado de la cárcel. La tarea asusta al más pintado, sólo tú, de singulares caracterís-



ticas, podrás dominar la situación. Jail Break será, sin duda un invento curioso.



BEYOND NOS SORPRENDE DE NUEVO

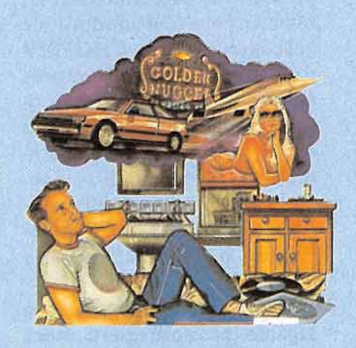
La casa inglesa Beyond, que alcanzó sus mayores éxitos de manos de interesantes aventuras conversacionales, ahora saca al mercado, de momento sólo para Commodore, aunque próximamente lo estará para Spectrum y Amstrad, una aventura arcade: DANTE'S INFIERNO.



Infierno que promete ser un arcade de gran calidad; aparecerá en el mercado español con la garantía de Beyond. Agudiza tus sentidos, pronto te encontrarás en las cavernas del infierno para enfrentarte al peor de los malvados y a sus compinches. Presumimos que no será fácil.

PANICO EN LAS VEGAS

Bajo este sugestivo nombre se esconde un divertido programa que por lo menos nos hará soñar. Te imaginas una situación casi desesperada, sin dinero, sin comida y así hasta una enorme lista de cosas que echas en falta. Bueno, pues sigue imaginando que de pronto cae en tu mano un millón de dólares. De locura ¿no?, pues eso es lo que te ocurrirá en este juego de una casa no muy conocida hasta ahora Infogramas. De ti depende sacarle el máximo partido a estas inesperadas vacaciones. Animo, la suerte está



de tu lado, sólo tienes que echarle un poquito de imaginación. El tema sin ninguna duda es original, lo demás, ya veremos.

ELITE SE ACERCA A LA CALLE

La compañía Elite ha adquirido la licencia para adaptar los videojuegos de las máquinas de la calle a las pantallas de nuestros ordenadores personales. Esta nueva serie se inicia con 1942, donde nos enfrentaremos a la aviación enemiga en 32 niveles diferentes, destrozando desde cazas a bombarderos; una vez resuelta con éxito la misión, regresaremos al portaaviones para repostar y enfrentarnos nuevamente a nuestros insoportables enemigos. Presumimos que el índice de adicción va a ser muy alto. Estará disponible para Spectrum, Amstrad y Commodore. La serie amenaza con ser un proyecto interesante, sin gastarnos ni un duro, podremos disfrutar de conocidos programas comerciales.



FIREBIRD A LA CARGA

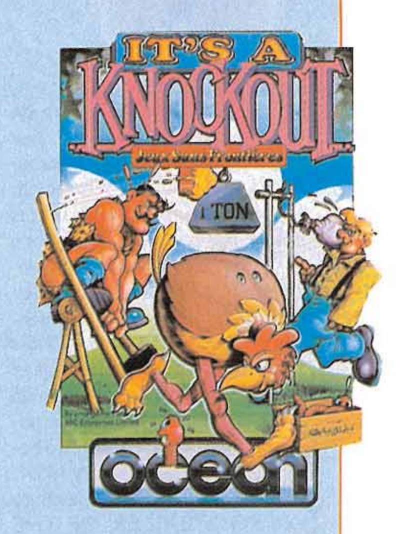
La serie dorada de Firebird contará con el apoyo de todos los que consideraron Elite una obra maestra. CHOLO respetará las características de su predecesor, por lo que nos imaginamos será una buena obra dotada de unos gráficos tridimensionales de gran calidad, y toda una amplia gama de figuras geométricas. No podemos adelantaros nada más sobre este nuevo programa, sólo contaros que estará pronto a la venta para Amstrad, Commodore y Spectrum, de momento sólo podrán disfrutarlo los usuarios del BBC'B



BIEN POR EL ARCADE

Ocean dentro de su serie juegos sin fronteras, sacará KNOCKOUT, un arcade rodeado de un gran sentido del humor donde deberás resolver cinco pruebas dentro de la más variada gama de comicidad, esquivar tartas, abatir al brontosaurio, descender por una cuerda o atrapar el máximo número de gusanos donde una gallina se convertirá en la protagonista de ese invento.

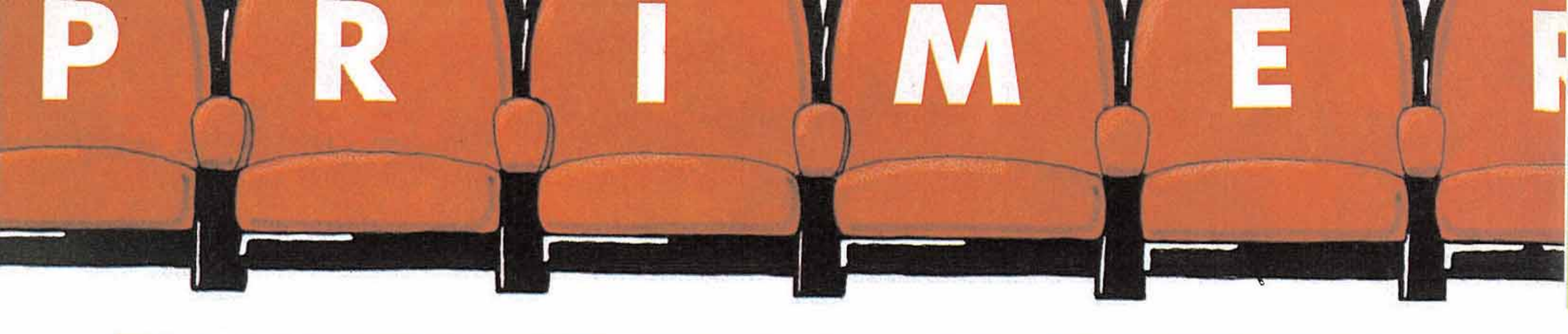
KNOCKOUT estará disponible para Spectrum, Amstrad y Commodore dentro de muy poco tiempo. Podrás destornillarte de risa hasta retorcerte por los suelos con este divertido programa, ya que las pruebas no dejan de ser originales, por fin, algo que se sale de lo común. Prometemos daros más información cuando caiga en nuestras manos.



GREMLIN GRAPHICS

Durante el mes de noviembre Gremlin Graphics pondrá a la venta muchas suculentas novedades. Ahí va este avance:

AVANGER estará disponible para Commodore, Spectrum, Amstrad y MSX. Primero dis-



frutamos de THE WAY OF THE TIGER, ahora, en su segunda parte, tendremos que hacer uso de nuestra agilidad mental.

Yaemon, el gran maestro del fuego, ha sido asesinado por su hermano de sangre Naijishi, quien además ha robado el pergamino sagrado. Tu misión será vengar la muerte de Yaemon y recuperar el pergamino; te enfrentarás con todo tipo de asesinos —tu cabeza no tiene precio—, pero tú contarás con la ayuda de armas y sobre todo con tu destreza, producto de muchos años de entrenamiento. La tarea no va a ser fácil, sólo los mejores sobreviven.



FUTURE KNIGHT, otra de las novedades lanzadas por Gremlin tendrá como escenario una galaxia desconocida; tendrás que recorrer planetas nunca pisados por el hombre para rescatar a tu amada, secuetrada por el malvado Spebott. Una pelea a vida o muerte en los dominios del terrible y diabólico Spebott nos dará el desenlace de esta entretenida aventura. Estará a la venta para los usuarios de Commodore, Amstrad, Spectrum y MSX.

Completamos este avance con FOOTBALLER OF THE YEAR, este simulador deportivo te alzará como una joven figura del fútbol mundial; de ti dependerá defender el buen hacer de este renombrado futbolista, que para que te hagas a la idea cuenta con una media de diez goles por partido, serás todo un profesional. Esperemos comprobar la validez de este nuevo simulador, confiemos en que se haya superado cuanto se ha hecho hasta ahora, bastante aburrido por cierto. Os seguiremos informando.

Una gran variedad será la nota dominante de estos nuevos programas, se nos avecinan unas Navidades muy entretenidas.

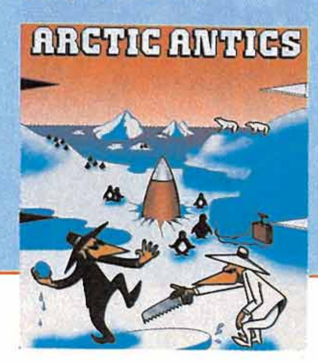
STAR TREK

BEYOND nos invade de nuevo con una interesate aventura; esta vez la tripulación del Entreprise se enfrenta al malvado Klingons y a sus secuaces. Kirk, el orejudo Spock, McCoy y todos los personajes que circularon en las pantallas ante nuestros ojos se convierten ahora en los protagonistas de un juego que gráficamente anda muy cerca de la perfección y que nos va a permitir pasar muy buenos momentos.

"LOS NUEVOS" DE COMPULOGICAL

Durante el mes de diciembre, Compulogical pondrá a la venta muchas y suculentas novedades. Los amantes de los simuladores deportivos podrán disfrutar entre otros de:

WORLD GAMES, continuación de los conocidos Winter games (ahora para MSX) y Summer games, con la originalidad de que incluye pruebas típicas de ocho países del mundo como la monta de búfalo en Estados Unidos, la lucha de samurais japonesa o el salto de la quebrada en Méjico; podrá ser disfrutado por los usuarios de Spectrum, Amstrad, Commodore, Atari e IBM.



Con SUPER CYCLE participarás en una emociante carrera de motos.

WRESTLEING, simulador de lucha libre, donde podrás medir tus fuerzas con ocho adversarios diferentes en creciente grado de dificultad; eso sí, de momento sólo si posees un Commodore.

Programas de gran originalidad como la TRILOGIA DEL TEMPLO APSHAI, para Commodore, que combinan estrategia y aventura o MOVIE MOSTHERS'S GAMES donde, para variar nos convertiremos en salvajes monstruos encargados de resolver las más vandálicas misiones; aparecerán junto a complicados simuladores de submarinos como GATO, también para Commodore; de helicópteros como CHOPPER para MSX o de destructores como DESTROYERS —de momento sólo en disco, pero lo están intentando; para Commodore, IBM y APLE—, donde combinaremos el difícil manejo de este tipo de simuladores con la elección de rutas y misiones.

SPY V SPY III, continuará la saga de los espías, pero ahora en el Polo Norte.

Otra interesante novedad para próximas fechas será la aparición de series a un precio muy asequible. Para que os vayáis haciendo a la idea: los programas para Spectrum alcanzarán la irrisoria cifra de 350 ptas., mientras que para Amstrad y MSX nos quedaremos en las 750 ptas.; una agradable noticia que sería interesante fomentar.

POR FIN EL AUTENTICO FILMATION

Ocean sacará al mercado próximamente una serie de programas para Commodore basados en grandes éxitos cinematográficos que se han proyectado ya en las pantallas españolas.

En COBRA, obra de los programadores de Rambo, tendremos que proteger a un importante testigo de un asesinato, siguiendo la pauta que Sylvester Stallone nos marca en la película.



HIGHLANDER nos permitirá demostrar nuestra habilidad con la espada, para intentar decapitar a los «inmortales».

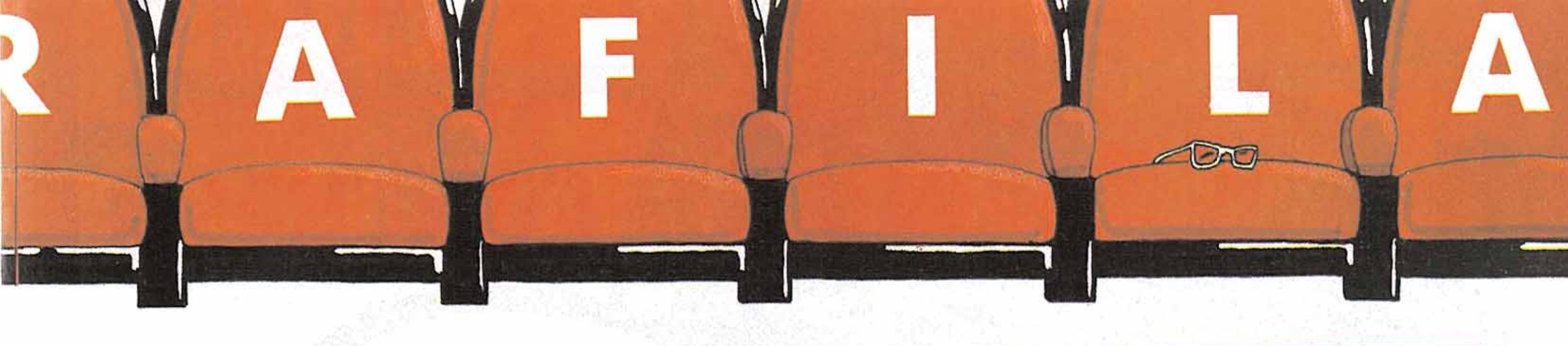
TOP GUN formará parte de la compleja gama de simuladores de vuelo, mientras que en SHORT CIRCUIT nos convertiremos en un pequeño robot que tiene la particularidad de pensar como humano.

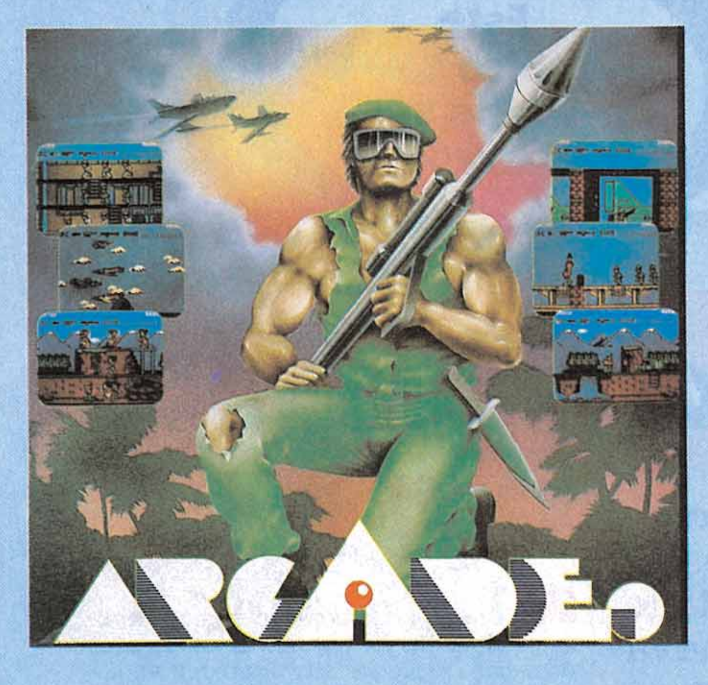
Esta serie de próxima aparición, nos dará una gran variedad de programas, pasando desde la videoaventura hasta los simuladores de vuelo y los clásicos de combate.

NO OLVIDEMOS A NUESTRA "AMIGA"

Ariola Soft sacará la versión del conocido MARBLE MADNESS, para los recientes usuarios del Commodore Amiga.

Este clásico arcade aprovechará las ventajas de este nuevo ordenador para superar a velocidades vertiginosas los diferentes niveles del laberinto; sólo necesitarás tener nervios de acero.





ENTRE MALOS ANDA EL JUEGO

Pronto saldrá a la venta para los usuarios de Commodore CHALLENGE OF THE GOBOTS; un juego espacial en el que tendremos que enfrentarnos a los Gobots, que han enviado a sus secuaces a la tierra con intención de destruirla.

Arlolasoft, la artífice de este invento, ha creado también THE CENTURIONS; donde Doc Terror y su ayudante pretenden derretir el hielo polar; nuestra misión será evitar esta catástrofe.

TARZAN EM TU CASA

Después de esperar desde hace algún tiempo que Tarzán llegara a nuestra casa, parece que por fin la compañía Martech se ha dedicado a intertarlo. Se comenta en los ambientes oficiales que Martech ha querido sacarse la espina que tras los últimos fracasos les tenía preocupados y esperar alcanzar los primeros puestos mundiales con esta aventura arcade basada en la conocida leyenda de Tarzán.

Pronto, muy pronto, podremos llegar a la ¡jungla! para convertirnos en los reyes de la selva y enfrentarnos a los salvajes que seguro aparecerán para incordiar al feliz hombre mono.

DISPARANDO A MATAR

BAZOOKABILL hará muy pronto las delicias de los más agresivos de la casa. Podrás elegir entre seis armas, a cual más efectiva; los duros nunca tienen bastante. En el próximo programa de Arcade Soft espachurarás peligrosos canívales, soldados enemigos, aviones de combate y otros desconocidos atacantes, pero siempre malvados. De momento sólo saldrá a la venta para Commodore y Spectrum, paciencia los demás. Por fin hemos superado a Rambo.

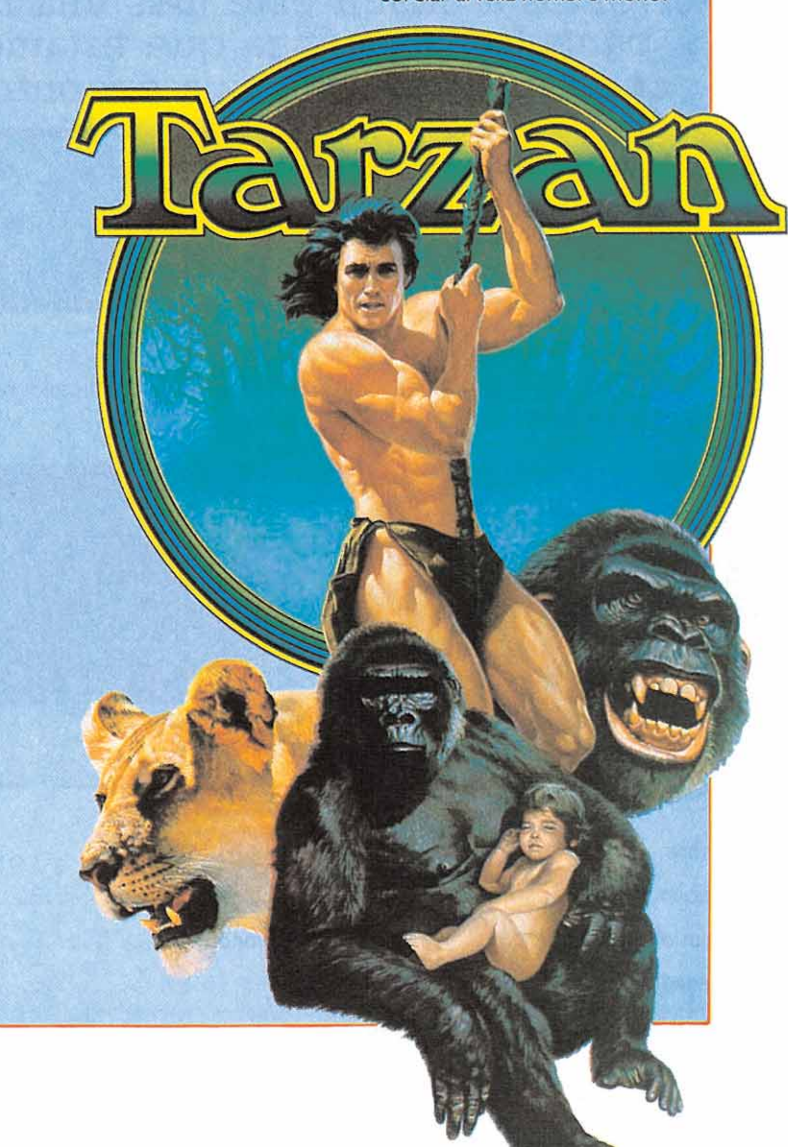
SUPER HUEY II

Si recordáis la primera parte de este simulador no os será difícil haceros a la idea de cuál es el funcionamiento de los generalmente complicados simuladores de vuelo. Pilotando este helicóptero deberás recorrer los más variados escenarios para enfrentarte a muy variadas misiones: desde destruir una base enemiga, a aniquilar un comando terrorista o hacer un reconocimiento del tiempo en el Triágulo de las Bermudas.

Este helicóptero de combate te facilitará, sin duda, el rescate de supervivientes —tu taréa fundamental—, en cada una de las misiones. Los gráficos de gran calidad aparecerán en la pantalla de tu Commodore, Atari o Apple. Contarás, ¡menos mal!, con la ayuda de múltiples indicadores, pero necesitarás bastante tiempo para hacerte con el dominio de tu helicóptero. ¡A los héroes no se les suele dar todo hecho!

CINEMAWARE

Los fanáticos del cine están de suerte, Master Designer Software está a punto de lanzar una serie de programas inspirados en los grandes clásicos del cine de aventuras; desde Errol Flynn a Humphrey Bogart, todos tendrán presencia en esta nueva serie que contará con magníficos gráficos en tres dimensiones y un muy buen sonido. Paciencia, ya nos queda poco para poder ser por algún tiempo un Robin Hood cualquiera.



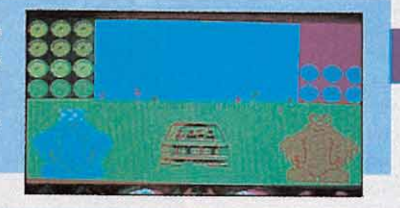
CONCURSO

Este magnífico equipo puede ser tuyo

La pantalla enigmatica

Como sabemos que todos nuestros lectores son personas muy sagaces a las que no se les escapa ningún detalle, volvemos a incluir este mes una nueva pantalla enigmática que estamos seguros todos vamos a encontrar.

PANTALLA ENIGMATICA DEL ULTIMO NUMERO. El muñeco que aparece en el juego Night Mare Rally no pertenecía a este juego, era el protagonista de Trap Door.



UN EJEMPLO PRACTICO

En la pantalla de la izqda. encontramos una máquina de bebidas de color verde que pertenece al juego que aparece en la parte derecha.



Gráfico falso PANTALLA ENIGMATICA

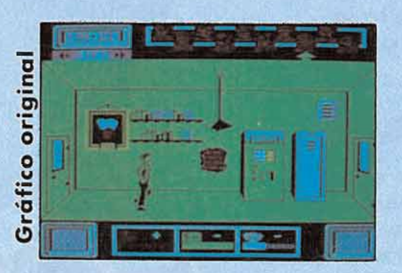


Gráfico original

Nombre .... Edad ....

Domicilio .... Provincia ....

C. postal .... Teléfono ....

Ordenador ....

Página donde se encuentra la pantalla enigmática ....

Nombre del juego ....

BASES

1. El juego consiste en encontrar entre todas las fotos pertenecientes a las pantallas de juegos que aparecen en la revista, una a la que denominaremos la PANTALLA ENIGMATICA.

2. Dicha pantalla se puede reconocer porque en ella aparece un elemento que no pertenece a ese juego, pero que se encuentra añadido como si fuera una parte más, integrante del mismo.

3. El elemento puede ser cualquier objeto, personaje o gráfico de un juego, que pertenezca a otra de las pantallas que se encuentran en ese mismo número de la revista.

4. Una vez localizada la PANTALLA ENIGMATICA y el elemento intruso de la misma, habrá que indicarlos en el cupón que a tal efecto incluimos en esta misma página, tras lo cual procederéis a recortarlo y meterlo en un sobre que habrá que enviar a la siguiente dirección:

Concurso La pantalla enigmática
MICROMANIA
Carretera de Irún, Km 12,400
Madrid

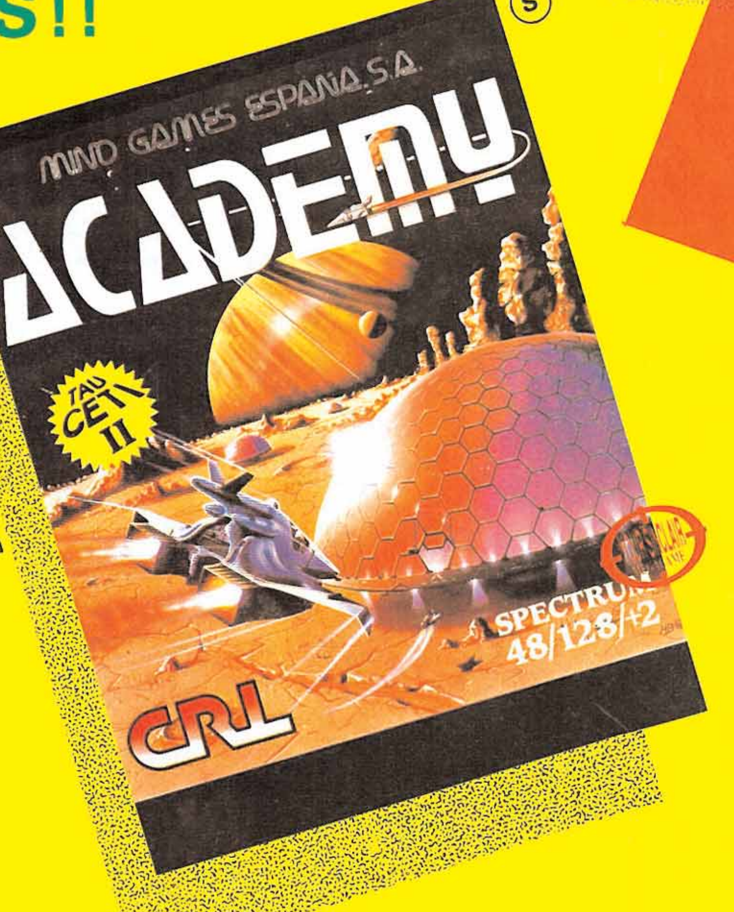
5. El plazo de admisión de respuestas será hasta el día 30 del mismo mes de la publicación de la revista.

6. Entre todos los acertantes se efectuará un sorteo en el que habrá dos ganadores, a los que les corresponderá como primer premio, un equipo de Alta Fidelidad, y como segundo premio, una bicicleta de carreras.

7. El resultado será publicado en MICROMANIA dos números después al de la convocatoria del concurso.

¡¡LOS MEGA HITS!!

(S)



Si quieres ser piloto de Skimmer's tienes que ingresar en la «Academy» del Gal Corp con más de cien aspirantes anuales, sólo unos pocos cadetes consiguen la graduación. ¡Prepárate para matricularte en la «Academy»!
!Tan Ceti te espera¡

(C)
(S)

MIND GAMES ESPAÑA S.A.
WHEN MERE MAN WAS NOT ENOUGH... IT WAS THE TIME OF...
CYBORG
GAME OF THE MONTH C+VG
CBM 64/128
WITH JOYSTICK
CRL

Cuando un hombre no bastaba... llegó Cyborg.
Siete astronautas han quedado aislados e incomunicados en el asteroide Avernus, el cual viene directo a chocar contra la Tierra. Tu misión es rescatar a los siete tripulantes y destruir Avernus.

AMSTRAD	(A)
Commodore	(C)
SPECTRUM	(S)

Disponibles en:
CASSETTE
y
DISCKETTE



VISITE LA DIVISION OnLine Galerías Preciados

A LA VENTA EN GALERIAS
Marcando estilo.

Y EN TODOS LOS DISTRIBUIDORES DE NUESTROS PRODUCTOS

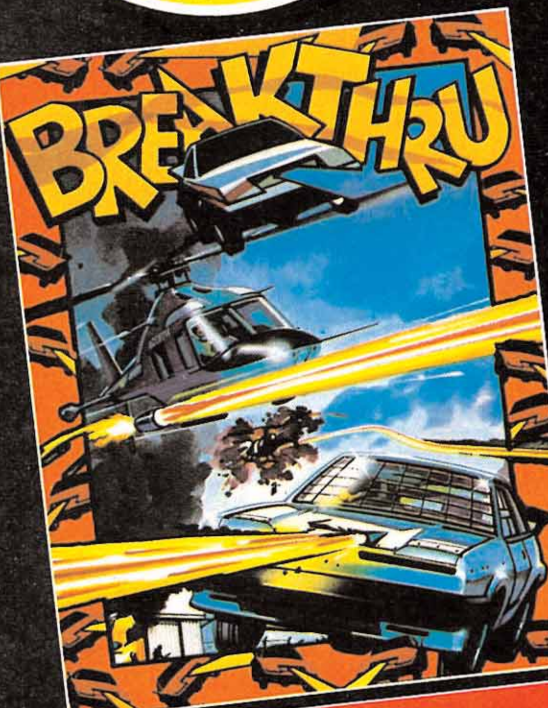
Editado y distribuido en España por:

MIND GAMES ESPAÑA, S.A.

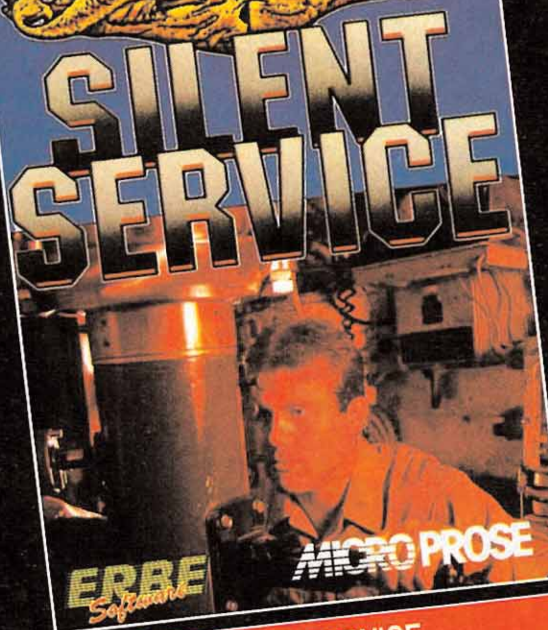
Mariano Cubí, 4 Entlo. Tel. 218 34 00 - 08006 Barcelona



EL ORO D



BREAK-THRU



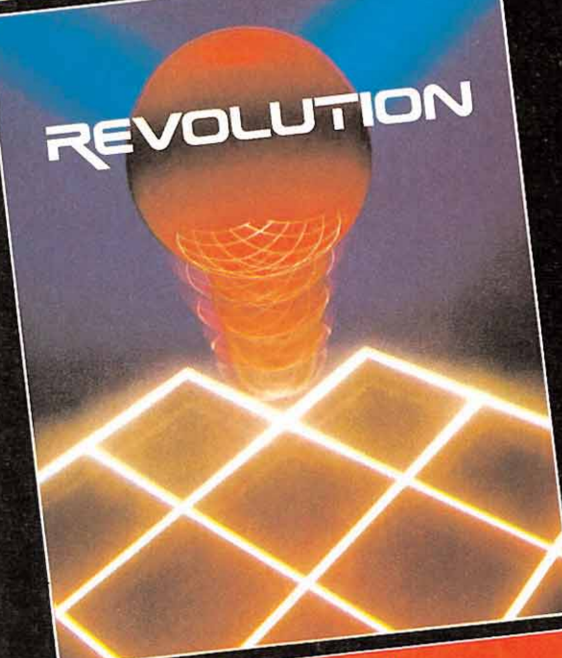
SILENT SERVICE



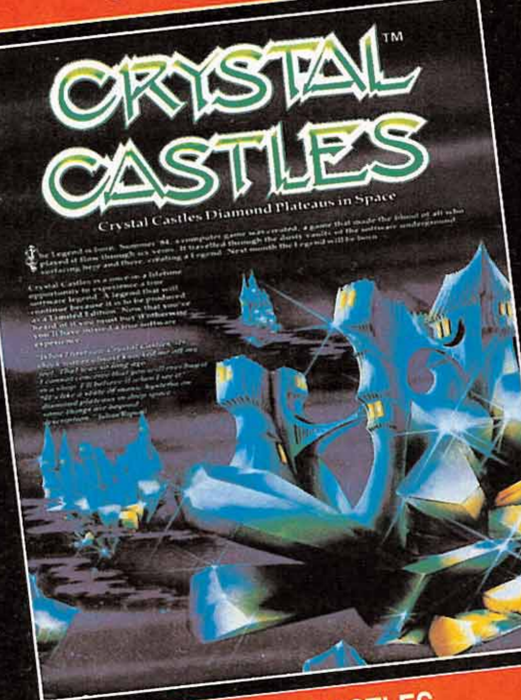








REVOLUTION

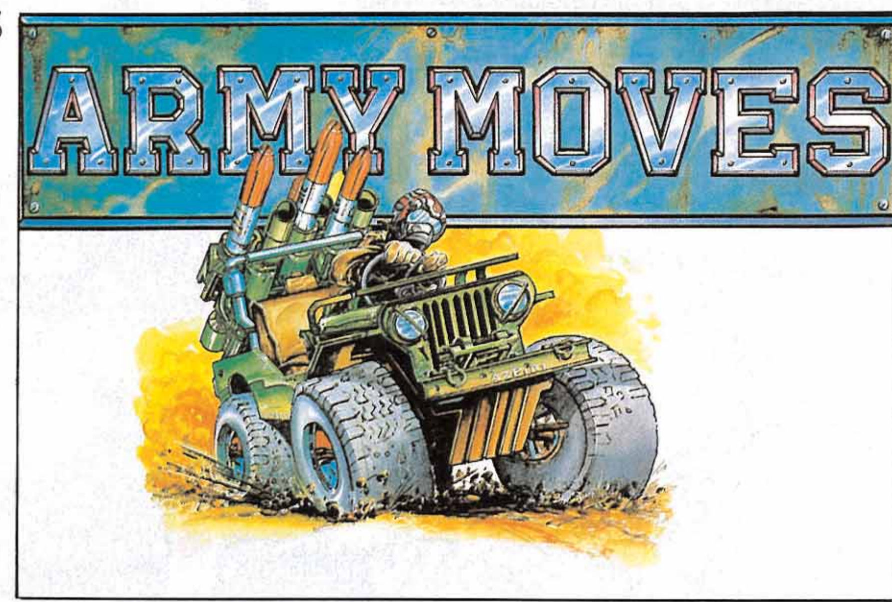


CRYSTAL CASTLES


AMERICANO
COMMODORE 64/128
PROSE
ROJET
The GOONIES
From the RICHARD DONNER Production
Based on the Story by STEVEN SPIELBERG
GOONIES
INFILTRATOR
EL JUEGO QUE CONMOCIONO AMERICA
ERBE
UNA MEZCLA DE SIMULADOR, ACCION Y ESTRATEGIA EN UN SOLO PROGRAMA
Infiltrator es un nuevo concepto en juegos de ordenador (ZZAP 64)
INFILTRATOR
CBM 64/128
LEADER BOARD
LEADER BOARD
GAUNTLET
GAUNTLET
Express Raider
EXPRESS RAIDER
ERBE Software

ARMY MOVES

Dinamic

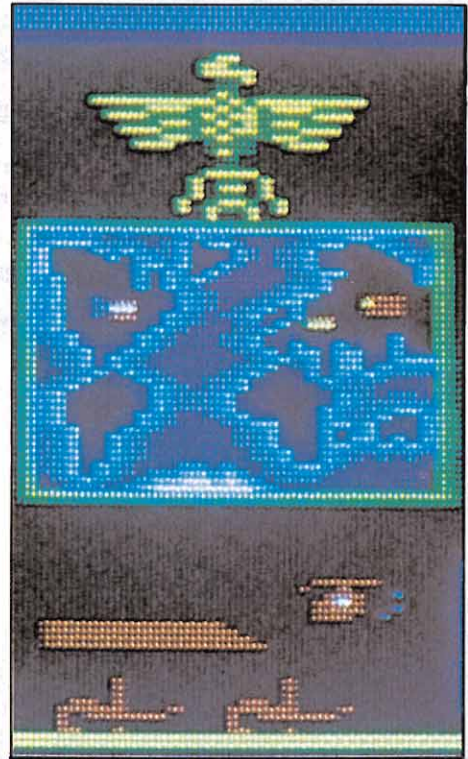


Fuentes, muy, pero que muy bien informadas, nos han dado un interesante soplo: «Dentro de pocas semanas Dinamic va a conseguir que los aficionados a los juegos de ordenador, caigan, cuanto menos, presa de las más peligrosas fiebres de adicción».

Como nosotros no nos creemos nada sin verlo, hemos puesto en marcha nuestra conocida red de espionaje hasta conseguir ver con nuestros ojitos, estas maravillas. Este es el resultado.

Con Army Moves nos convertiremos en un destacado miembro del COE (Cuerpo de Operaciones Especiales), encargado de resolver una misión, que le convertirá, sólo si consigue superar las diferentes fases de que consta el juego, en un héroe mundial.









Gracias al duro entrenamiento al que durante años ha sido sometido, no tendrá más que pequeños inconvenientes para atravesar las líneas enemigas por tierra, mar o aire. Una vez superados estos pequeños obstáculos se infiltrará en el Cuartel General enemigo con la heroica misión de encontrar los planos de una bomba de partículas que tiene atemorizada a la humanidad.



Los jefazos del COE han equipado a nuestro héroe con los más modernos equipos de asalto y le han prestado —previa firma de un justificante de entrega—, un jeep de combate equipado con misiles tierra-aire. Esto facilitará la tarea al enviado, sólo le queda conseguir un helicóptero enemigo. ¿Qué es eso para un superpreparado miembro del COE?, nada, coser y cantar.

La seguridad mundial dependerá de ti. ¡Demuestra lo que vales, pequeño!

FREDDY HARDEST

Dinamic

Por este sugestivo nombre, se conoce desde chiquitito, al playboy más sinvergüenza de toda la galaxia. Además de este honorable oficio, Freddy es uno de los miembros más destacados del servicio de contraespionaje de la Agencia Speia de la Confederación sideral del de planetas libres.

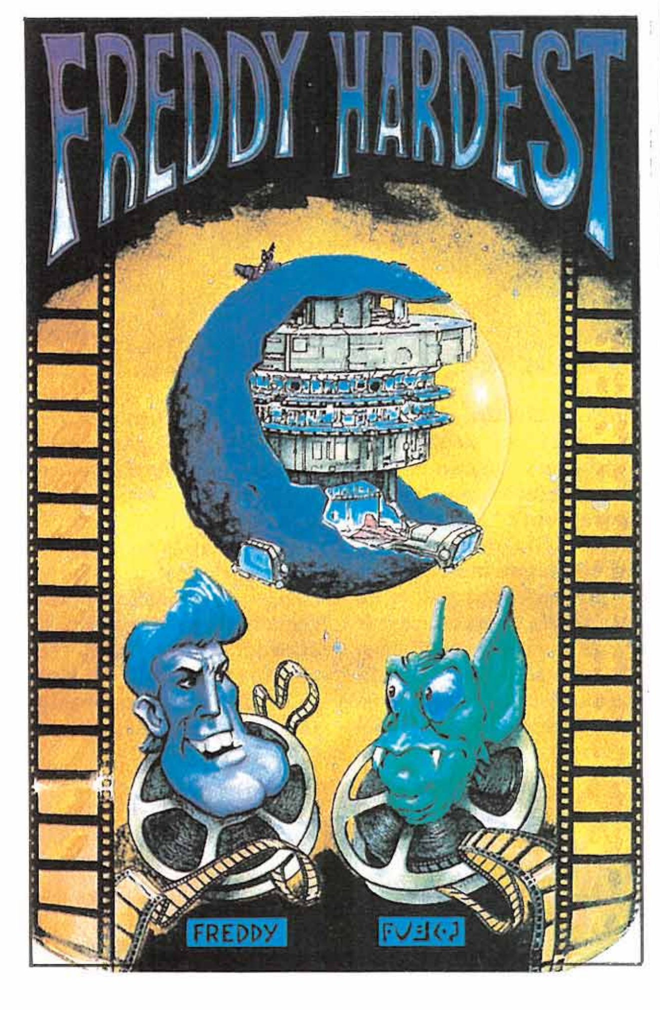
Una luna, cuando Freddy regresaba de una muy mojada fiesta sideral, los efectos del alcohol le empujaron a jugar, como si frente a una máquina de marcianos estuviera, con los meteoritos que se cruzaban en su camino. Resultado: nave destrozada, despiste total, aterrizaje de emergencia en planeta enemigo.

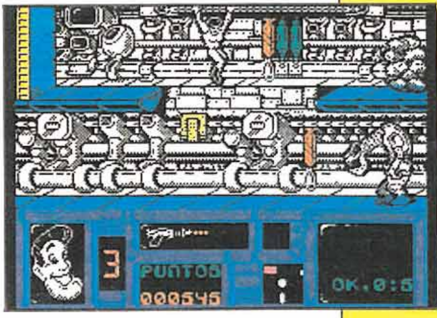
Nuestro apreciado agente, no sabemos si gracias a su talante natural o a la agradable sensación que produce el alcohol, no se ha dejado amedrentar. Necesita una nave y el único medio para conseguirla es sustraerla de la base enemiga; otra posible solución sería pedir prestada la nave, pero su sexto sentido le aconseja no intentarlo.

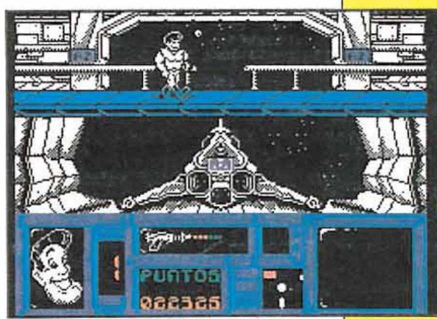
Freddy inicia la búsqueda de la nave; la travesía, aunque a pie no deja de resultar gratificante.

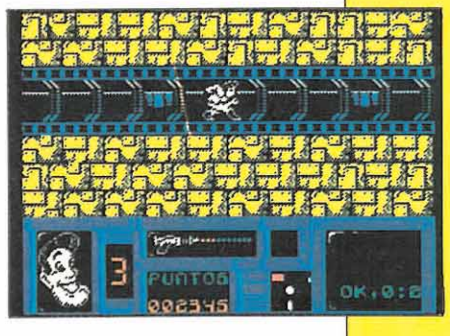
El planeta no es muy grande y pronto encuentra una nave, pero no todo va a ser fácil. Freddy deberá cargar la nave de energía, conseguir el código del capitán y por si fuera poco, obtener las instrucciones de salto al hiperespacio.

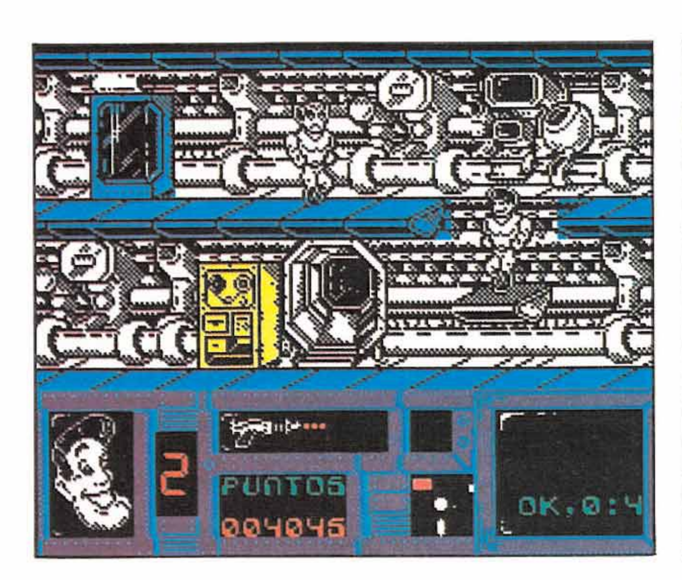
Los programadores de esta aventura han logrado convertir a Freddy en un experto en artes marciales y en el manejo de sofisticadas armas láser. Una agradable sorpresa nos espera dentro de poco tiempo.













DUSTIN

Dinamic

Dustin es el último proyecto de Dinamic. La acción se desarrolla en el año 1989 en la prisión de alta seguridad de Wad-Ras, donde se encuentra recluido un famoso ladrón de joyas y obras de arte, conocido en los ambientes de su profesión bajo el sobrenombre de Dustin.

Pese a las excepcionales medidas de seguridad que rodean a Dustin, el plan de fuga está ya preparado. Dustin contará con la ayuda de objetos que irá pacientemente recopilando además de enfrentarse, cuando llegue la ocasión, a los policías encargados de su custodia, para conseguir armas y chalecos antibalas.



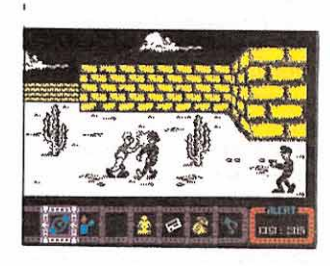


Dustin sólo verá cumplido su objetivo, cuando después de escapar de la cárcel, atraviese un lago y se dirija al bosque para entregar al mago, dueño de esos bosques, una estatua que recogerá en la prisión.

Los sistemas de lucha son muy variados: puñetazos, tiros, martillazos, y todo lo que os podáis imaginar. Recuerda: sólo podremos llevar un máximo de ocho objetos, el resto los podremos utilizar para intercambiarlos por otros imprescindibles en la huida.

Los gráficos en tres dimensiones están muy logrados, tendremos una perfecta perspectiva del recinto. Esperemos poder disfrutar pronto de esta interesante aventura que exigirá de nosotros toda nuestra habilidad.



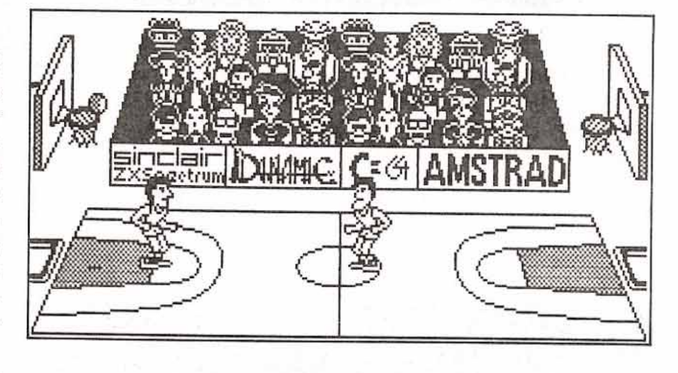


FERNANDO MARTIN BASKET MASTER

Dinamic

Si eres un amante del baloncesto, dentro de poco tiempo vas a poder disfrutar de un partido mano a mano con Fernando Martín. A los programadores de este divertido simulador no se les ha escapado ningún detalle y han reflejado hasta los más insignificantes gestos de este expresivo jugador.

Se han respetado las características de juego de éste, reflejando tanto las jugadas más efectivas como los defectos; de ti dependerá descubrir sus errores, ya que es, sin duda, la única forma de vencer a este renombrado as del baloncesto.



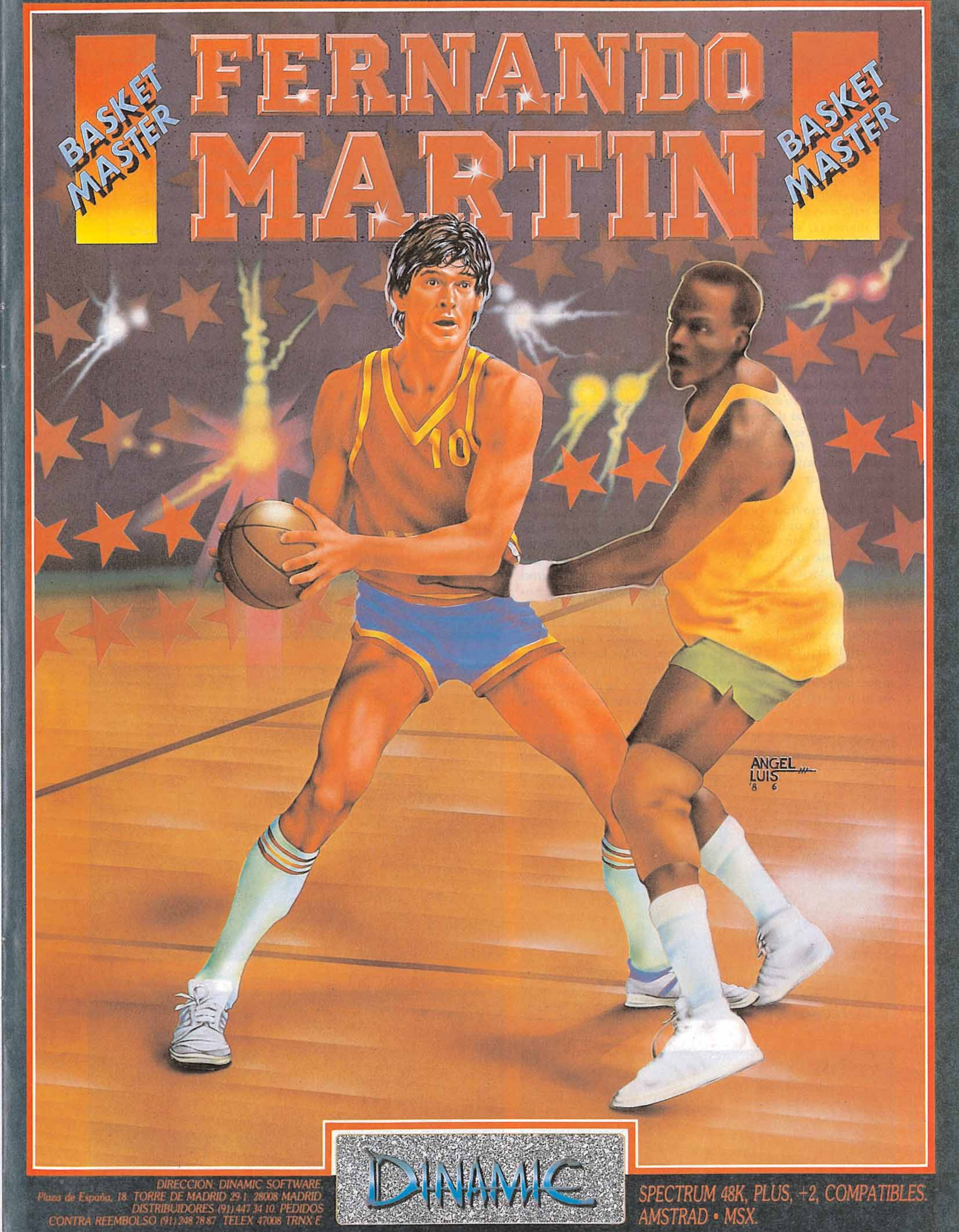




En este partido, dos jugadores se repartirán las glorias de su buen hacer; te llevarás una grata sorpresa cuando descubras que podrás identificar perfectamente a tu contrincante, ya que el parecido con Fernando Martín es asombroso gracias a la gran altura que se ha alcanzado en los gráficos y en el movimiento.

Fernando, como acostumbra, podrá llegar a colgarse del aro, encestar brillantemente desde la línea de 6,25 o dar grandes saltos, a pesar de su corpulencia, para interceptar tus balones. Ojo con los tapones, es una sana costumbre del jugador.

Paciencia, pronto podremos medir nuestras fuerzas con Fernando Martín en lo que parece será uno de los mejores programas que sobre baloncesto han salido al mercado.



Captura el balón de un rebote, pivota sobre tus talones y machaca de espaldas a dos manos. FERNANDO MARTIN BASKET MASTER es una simulación deportiva de baloncesto que te hará vibrar. Mide tus fuerzas con el jugador español más grande de todos los tiempos, y si te atreves intenta batirle en la cancha.

GAME OVER

Dinamic

La poderosa Gremla era la soberana absoluta de las cinco confederaciones de planetas, situadas más allá de Alfa Centuri.

Contaba en su tarea con la valiosa ayuda de un ejército de Terminators, dotados de una inteligencia casi humana. El más fiel de todos los servidores de Gremla era el lugarteniente de este ejército, Arkos. Arkos besaba la tierra por donde pasaba su soberana, pero un día los desprecios de la bella hicieron que Arkos pasara a formar parte del ejército enemigo, capitaneado por el general McKiller.

Arkos, movido por el odio hacia la poderosa soberana, sólo tiene una idea en su mente artificial: destruir el palacio imperial.

Game Over tiene tres fases distintas, en las que recorreremos tres de los planetas sometidos al dominio imperial. El planeta Cárcel en el que se obtienen las materias primas necesarias en el imperio de Gremla, en el que Arkos deberá enfrentarse a los Terminators de seguridad; por suerte, conoce todas sus tácticas de defensa, para algo se encargó de su mantenimiento durante años. El palacio Jungla será el lugar donde encontraremos el caza capaz de vencer el radar de partículas del complejo sistema de seguridad Nexus. El planeta Palacio, desde allí Gremla dirige las operaciones, esta será la última fase de la misión, allí encontraremos el palacio.

Ya os advertí antes que Arkos conoce perfectamente todas las máquinas creadas para el combate, la búsqueda y la destrucción; pero, aun así no será tarea fácil. Arkos deberá enfrentarse a todos los seres extraños que habitan los planetas del imperio de Gremla: canguros mutantes, monstruos, androides y seres que no me atrevo a describir.

Estamos ante lo que será un auténtico éxito, si tenemos en cuenta que la calidad de los gráficos es excepcional. Dinamic se ha superado.

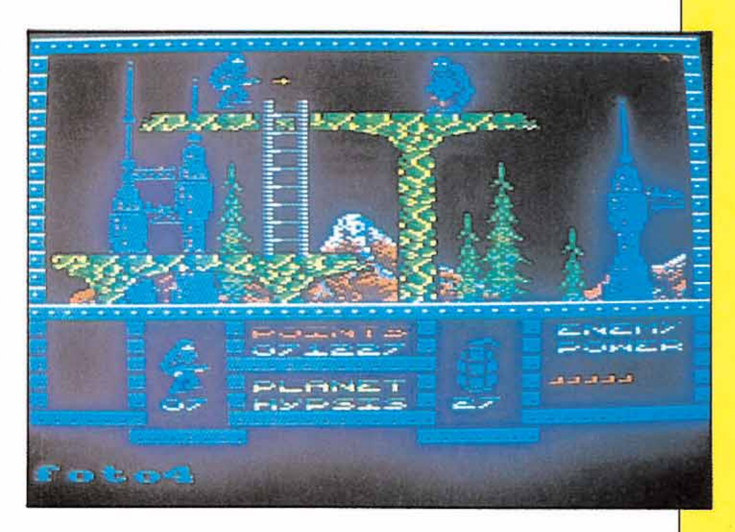


foto4

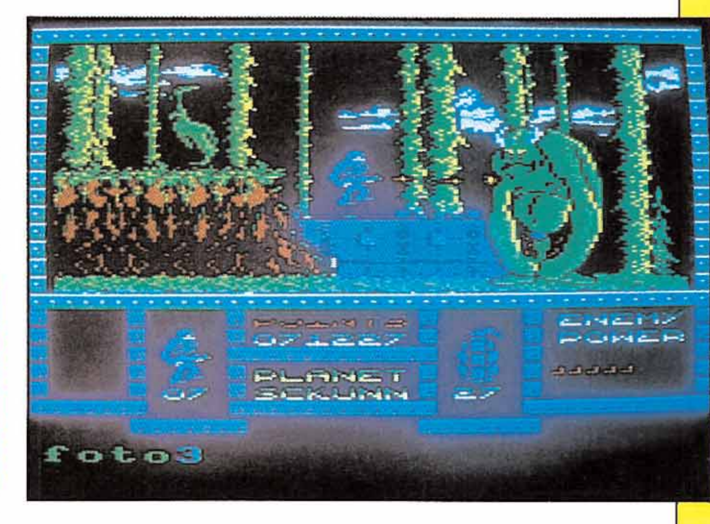


foto3

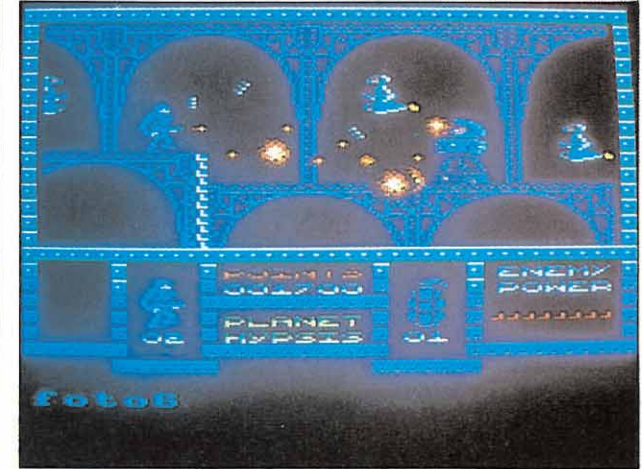


foto6

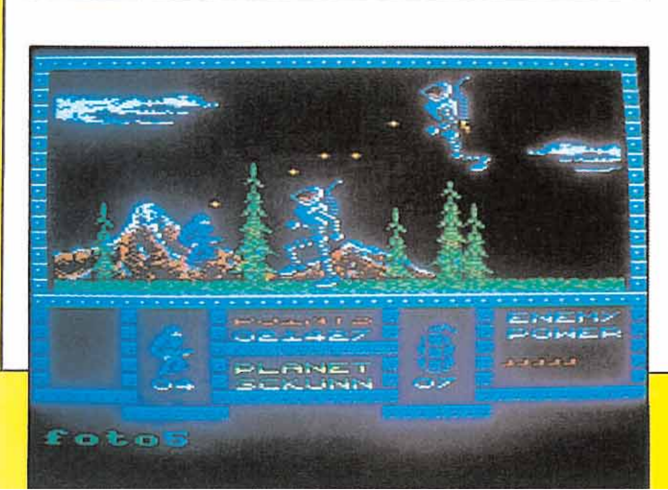


foto5



foto2



te presenta...

Los Titulos Para Sentirte

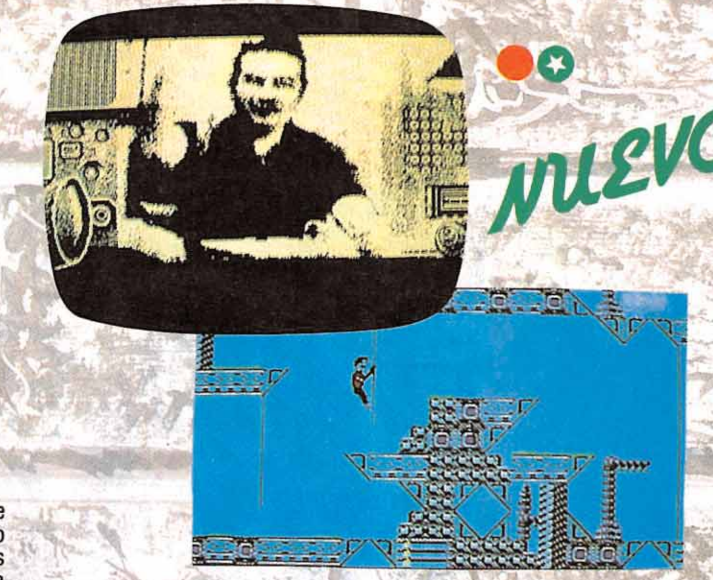
NUEVO





CRAZY PINGOIN K7 MAGAZINE

Dos juegos para pasártelo de muerte. Ayuda a tu amigo el pingüino en su lucha por la subsistencia en las frías aguas del Antártico: ARCADE a tope. Hasta 18 niveles de dificultad. Y si quieres de todo un poco, carga k7 y tendrás de todo, aventuras, arcade, wargames, ajedrez, cursos, competición, etc.



JAMES DEBUG en el MISTERIO DE LA ISLA PERDIDA

JAMES DEBUG, famoso detective ha sido contratado para salvar a media humanidad y lo han dejado abandonado en una isla donde el único superviviente parece ser un maldito hechicero. AVENTURA y ACCION. Gráficos excelentes, juego super enrrollado. La versión en disco incluye una magnífica DEMO de bastante utilidad.

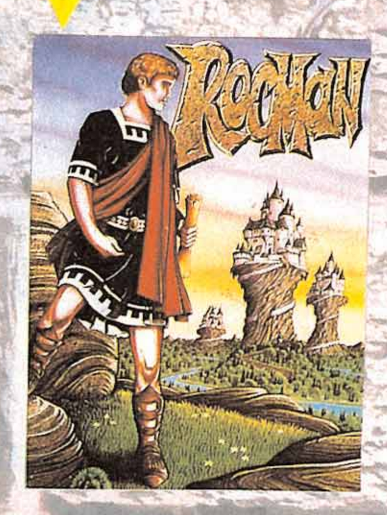
GORBAF

Si tienes un AMSTRAD y todavía no sabes lo que es la marcha, machaca tu teclado en busca del hijo del GORBAF, El Vikingo, y conocerás todos los recodos del mundo hasta llegar a los mismísimos infiernos. ACCION A TOPE.



ROCMAN

Es el resultado del trabajo serio de un joven y excelente programador español PUCHE. Sonido SUPER, gráficos EXCELENTES, movimiento REAL, cuidada presentación, etc., conforman un maravilloso programa donde, casi por primera vez, no debes matar a nadie, sólo ser más listo que los demás. ¿Te atreves?



● AMSTRAD (CINTA) ✪ AMSTRAD (DISCO) ▼ SPECTRUM ⤴ COMMODORE

la originalidad en software tiene un nombre

MAGIC TEAM

Viladomat, 114, entlo., 1.ª, esc. A 08015 Barcelona ☎ 432 07 31 - 253 55 60

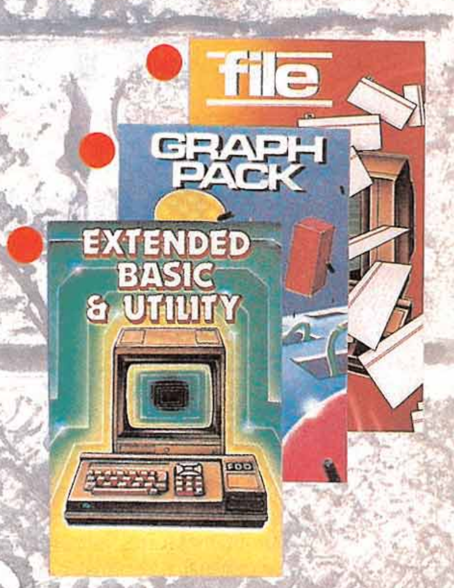




juega con nosotros!

Diferente ésta NAVIDAD





FILE / GRAPH. PACK / EXTENDED BASIC

Tres utilidades que no deben faltar en tu mesa de trabajo. Ideales para los que comenzáis en el mundo de la programación o para los que utilizáis el ordenador como complemento para el estudio. Programa, diseña tus propios caracteres gráficos, añade nuevos comandos a tu ordenador, organiza tus archivos. QUE NO TE FALTE.

THE LAST MAN OF VIETNAM

GUERRA, GUERRA y más GUERRA. Muerte al vietnamita rojo. Lucha hasta la extenuación. Supera el récord de RAMBO y COMMANDO matando todos los vietnamitas que te sea posible. Recomendado para los muy sádicos y sanguinarios.

BULGE

Estrategia. Lanza tus tanques contra el frente aliado. Aprovecha su falta de combustible. La acción más arriesgada de la II GUERRA MUNDIAL. Ya lo había intentado NAPOLEON y fracasó, también HITLER. Depende de ti.

MAGIC TEAM



SHOW JUMPING

SALTA, SALTA sin detenerte hasta obtener la mejor puntuación. El juego que te permitirá a ti y a tus amigos competir deportivamente. Y quien sabe si algún día puedes llegar, con tu afición, a conquistar el corazón de alguna princesa. DEPORTE y COMPETICION.

NUEVO



Galerías Preciados

GALERIAS OnLine

EXPLODING FIST II

Commodore

Siempre se ha dicho que segundas partes nunca fueron buenas, no tengo intención de negar la validez del refranero, pero si con Exploding Fist pasaste buenos ratos, ahora podrás disfrutar de originales combates acuáticos o de grandes peleas nocturnas a la luz de la pálida luna.

Si eres capaz de convertirte momentáneamente en el protagonista de este juego, tras un duro entrenamiento —entiéndase manejo de joystick y control de golpes— podrás disfrutar de la agradable sensación de volar por encima de tu adversario, sorprendiendo sus defensas.

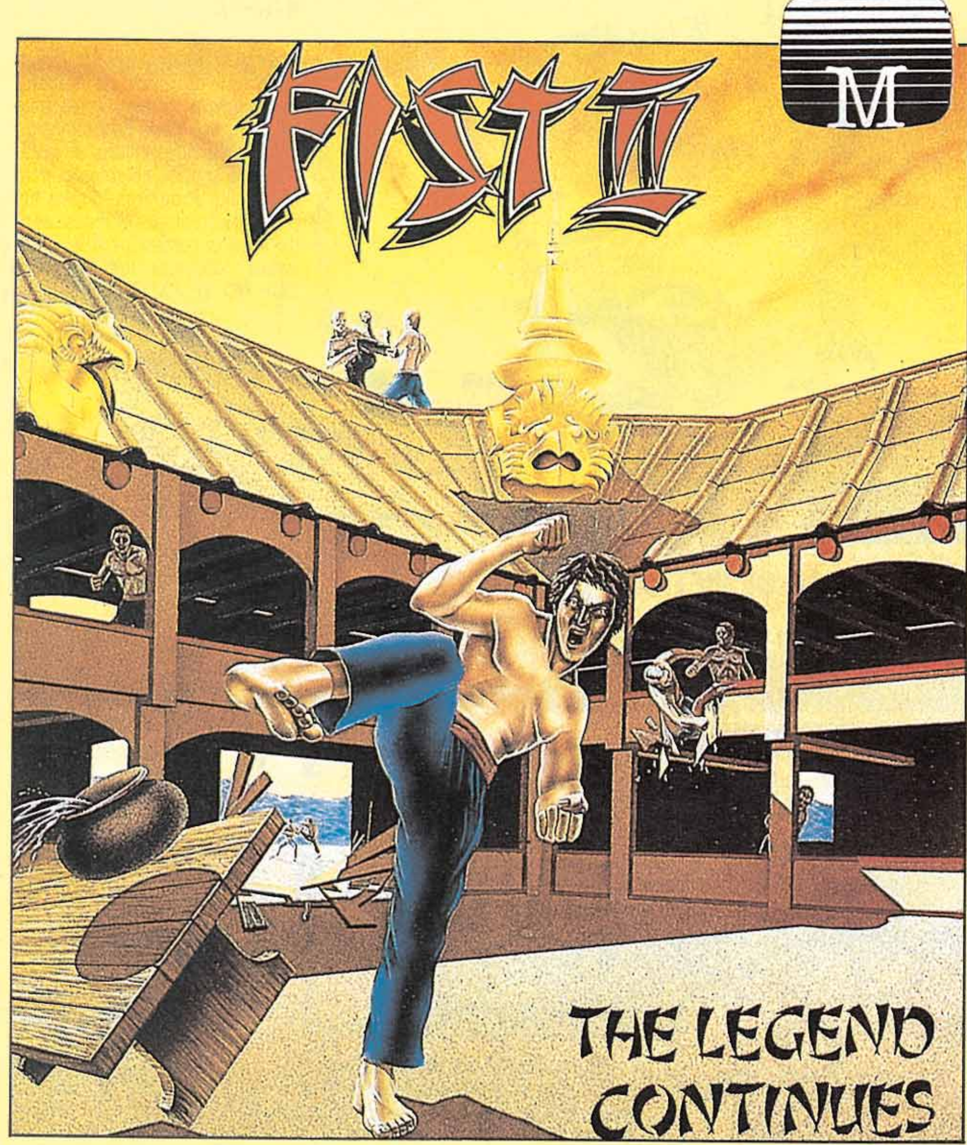
Un templo sagrado, una aldea y un lago serán los escenarios donde podrás demostrar tu habilidad.

El sonido, una verdadera maravilla, acompañará cada movimiento, aunque si piensas pasar muchas horas frente a tu Commodore, es posible que llegues a odiar a los programadores, ya que como música de fondo puede resultar algo monótona.

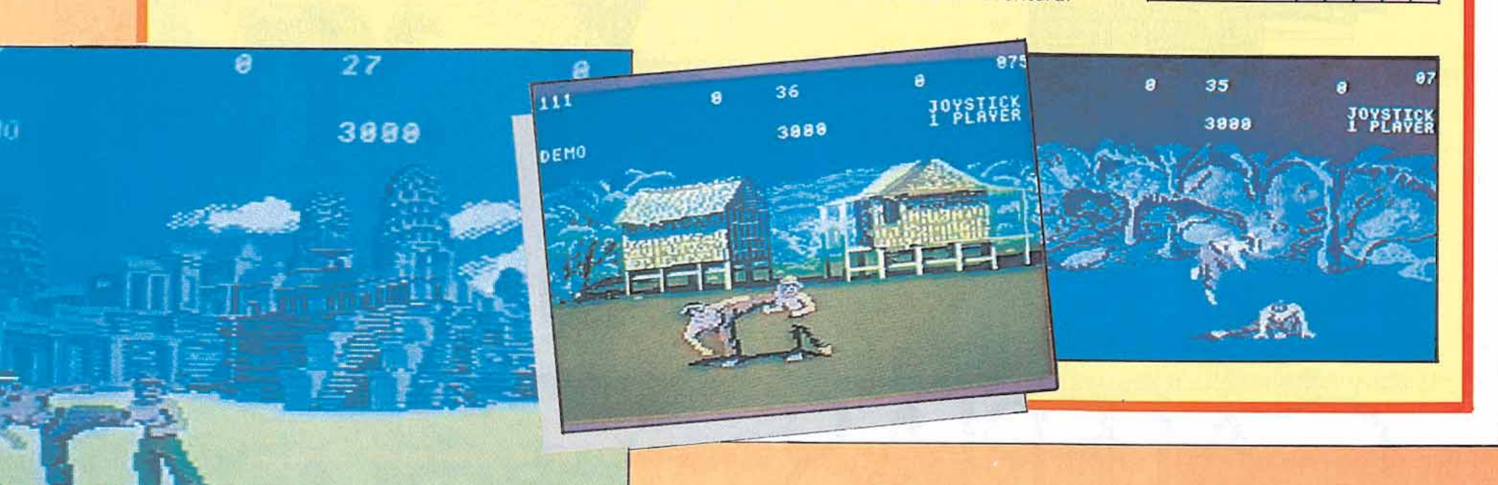
La amplia gama de movimientos que va desde los saltos más artísticos a patadas traperas, o golpes cercanos a un combate real, nos hará pasar buenos ratos.

En la parte superior de la pantalla aparecerán los indicadores de fuerza y tiempo. Como consejo cuando juguéis con un contrincante no muy experto, saltar sobre él y sin darle tiempo a reaccionar emplear una patada directa a la cabeza, es muy efectiva y provocará un rápido bajón en la fuerza de nuestro enemigo.

Estamos, pues, ante un clásico con una muy buena resolución gráfica que nos hará pasar grandes ratos dando golpes sin tomar aliento, además de exigir de nosotros que resolvamos una interesante aventura.



Adicción	●	●	●		
Gráficos	●	●	●	●	●
Originalidad	●	●	●		
Valoración	●	●	●	●	



THANATOS

Durell

Spectrum

El gran dragón Thanatos, después de muchos siglos de dormir plácidamente, una mañana soleada despertó de su letargo. El citado dragón era un príncipe medieval, que de dragón no tenía más que la apariencia. Cuando nuestro príncipe alcanzó la edad de veinte años, sobre él cayó el conjuro de un malvado brujo que le convirtió en dragón por el resto de sus días —la edad que suele alcanzar un dragón sano es de diez siglos, más o menos– . Y pasó el tiempo... El príncipe, como es lógico después de tantos siglos, sólo sabía comportarse como un dragón. Despegó lentamente, casi no recordaba ya cómo se volaba, y decidió inspeccionar las tierras que rodeaban su castillo abandonado, y de paso buscar algo que llevarse a su ardiente boca.

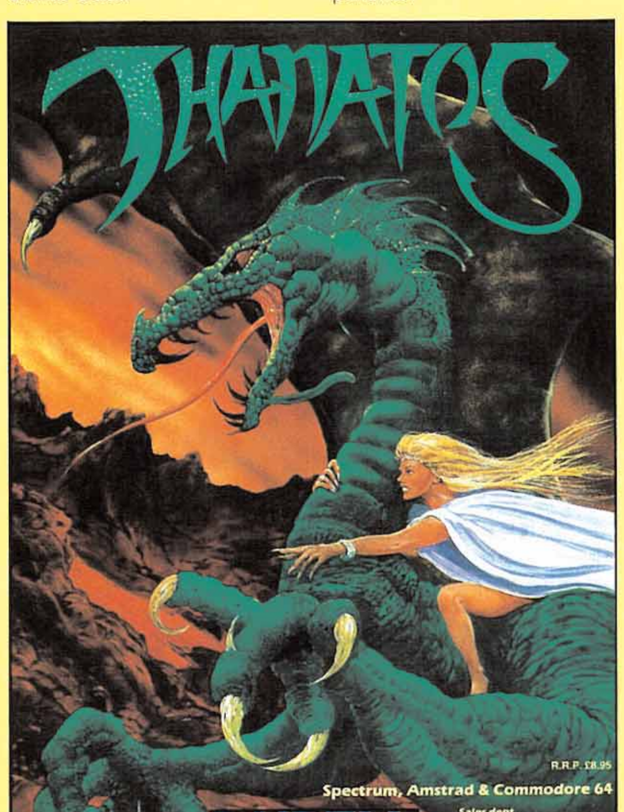


Sólo recordaba que para recuperar su apariencia normal era preciso que una joven rubia recogiera los elementos de un conjuro. El libro de conjuros estaba en un castillo a pocos kilómetros de allí, sólo le quedaba encontrar a su rubia acompañante.

La gente de aquellas tierras recordaba la antigua maldición, se encontraba preparada para cualquier ataque por sorpresa del dragón durmiente. Dicho y hecho; esa mañana al ver a lo lejos al atontado bicho sacaron sus flechas del armario y se sentaron, eso sí, algo asustados a esperar la visita del dragón.

El único sorprendido por el ataque fue el dragón, comenzaron a lanzar flechas y el pobre, que en el fondo no era malo, comprendió que la única manera para que le dejaran en paz era arrasar la aldea. Esa es nuestra misión; no penséis que es tarea fácil, los aldeanos tiene buena puntería y el dragón está algo debilitado por el paso de los años.





Thanatos es un dragón maravilloso, unos gráficos de gran tamaño acompañan este divertido juego. Una videoaventura con todas las de la ley, hace de Thanatos un juego de gran calidad en el que, además de agudizar tu puntería, deben capturar viva, cogiéndola por el cuello a la rubia que te devolverá tu apariencia normal y recoger los elementos del conjuro; pero debes tener cuidado los ataques de flechas, piedras y demás objetos volantes, lesionarán tu maltrecho corazón.

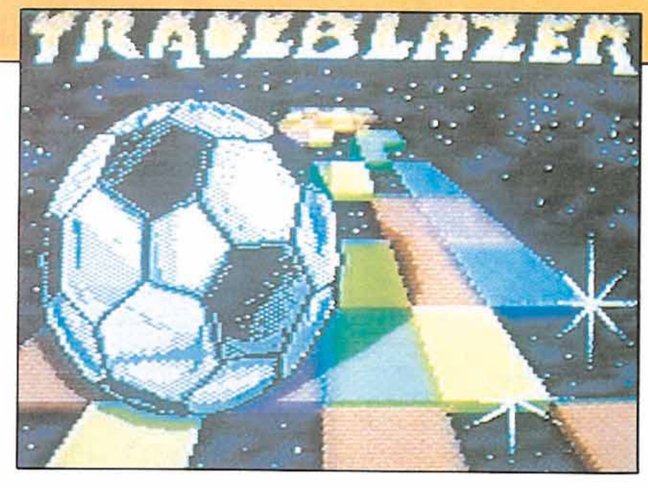




Adicción	•	•	•		
Gráficos	•	•	•	•	•
Originalidad	•	•	•	•	
Valoración	•	•	•	•	



TRAIBLAZER



Spectrum

Los enamorados de las altas velocidades están de suerte; no os imaginéis que estamos hablando de un nuevo motorizado simulador deportivo, ni nada por estilo; es simplemente la más primitiva muestra de la inercia. Como si de pronto le hubieran nacido alitas, un balón —de reglamento, por supuesto— ha decidido independizarse de un partido de fútbol no del todo legal.

Nuestra inocente pelotita, como suele ocurrir cuando la edad del protagonista de la hazaña es más bien reducida —tres o cuatro meses como mucho—, nuestro infante decíamos, se ha despistado. El pánico ha empezado a apoderarse de él, pero como los balones tienen un sentido mucho más agudizado que nosotros del instinto de supervivencia, ha decidido que lo mejor es buscar una comisaría donde un amable policía le lleve de vuelta con su mamá.

La pobrecita criatura comienza a correr desconsolada, al tercer tortazo ha averiguado que cuando la acera deja de ser sombreada, el resultado es una caída al vacío que les hace perder el conocimiento.

Por tanto, no tiene más remedio nuestro balón que poner en práctica todas sus habilidades. Ya tiene casi dominado el salto de longitud y poco a poco va recorriendo una acera interminable. Es el momento —se dice a sí mismo muy serio— de plantearme volver o no a casa, pensándolo bien es más divertido recorrer la ciudad. ¡Qué imaginación!, nuestro protagonista está pensando dedicarse al espionaje; claro que si lo pensamos fríamente, ser un balón de fútbol a tan corta edad debe ser un trabajo duro.

Como antes os contaba, los balones de reglamento piensan como adultos desde una muy temprana edad, por eso ha decidido que mejor es «lo malo conocido que lo bueno por conocer». ¡Animo pequeño!, la ciudad no es muy grande, todavía queda gente amable.

Gremlin Graphics, la autora de esta maravilla, ha creado un programa divertido, que exigirá de nosotros la máxima atención. Pon a prueba tus reflejos, recorriendo junto a nuestro balón las peligrosas calles de una ciudad, casi, casi de otra galaxia.

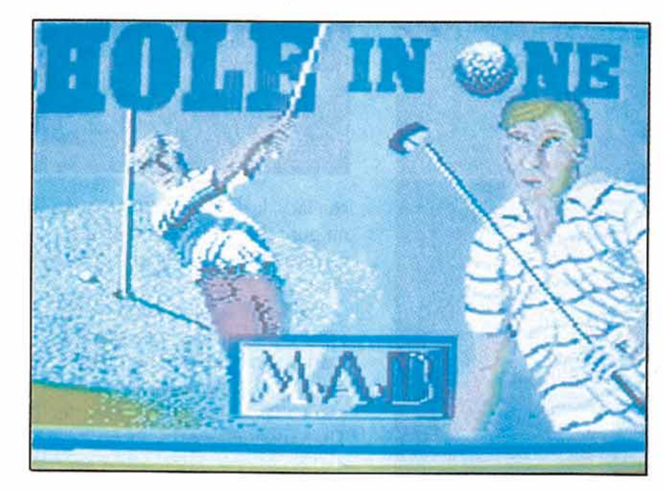
Adicción	●	●	●	●	
Gráficos	●	●	●		
Originalidad	●	●	●		
Valoración	●	●	●		

HOLE IN ONE

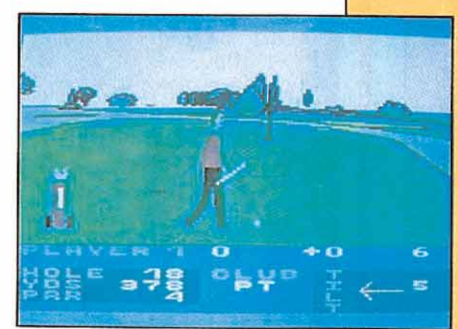
Commodore 64

Mastertronic

Ahora puedes demostrar tus habilidades en un torneo de Golf. El precio, más que asequible, de la serie Mastertronic hace de este programa un agradable entretenimiento. Podrás pasar grandes ratos aprendiendo a dominar la técnica del golf.

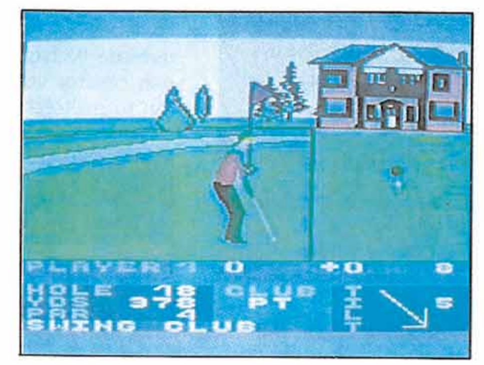






Los gráficos muy logrados te van a permitir tener una perspectiva de toda la calle. Cuentas con la posibilidad de escoger entre 14 bastones, de madera y de hierro, y con la ayuda de indicadores de la velocidad del viento y de declive en los greens, lo que permite adecuar al máximo el programa a la realidad.

El programa permite el empleo de joystick y te brinda la posibilidad de entablar competiciones entre dos jugadores. Si prefieres desahogarte solo y no quieres correr el riesgo de aguantar una mala cara, puedes disfrutar de este clásico juego. ¡Qué el viento esté a tu favor!



Adición	●	●	●		
Gráficos	●	●	●		
Originalidad	●	●	●		
Valoración	●	●	●		



AVENGER

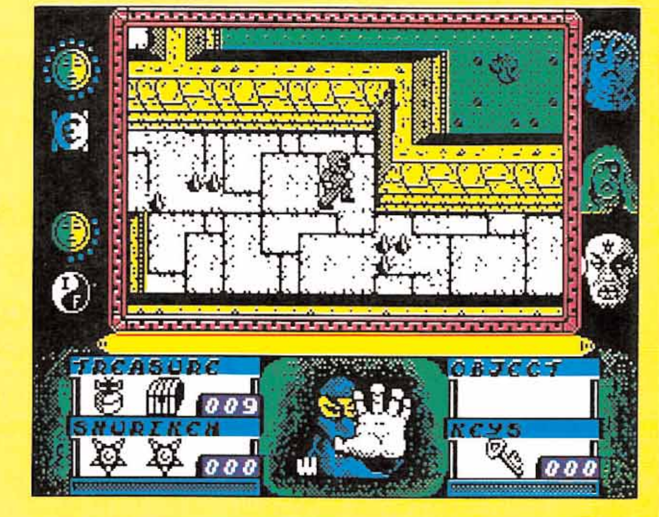
Amstrad, Spectrum, MSX
Gremlin Graphics

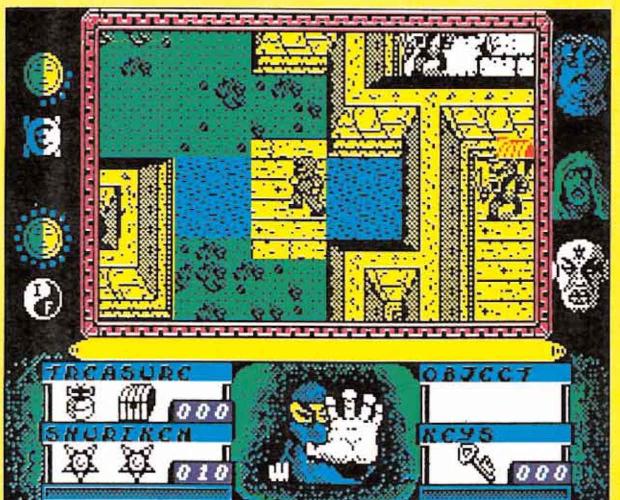
The Way of the Tiger nos preparó hábilmente en la práctica de las artes marciales; Avenger, la segunda parte de este entretenido juego, es algo más que un simulador deportivo. Avenger es una aventura arcade de buenos gráficos que reúne todos los ingredientes de un buen programa. Te convertirás en el vengador de la muerte de Yaemon; esto quiere decir que deberás acabar con el asesino y sus compinches, y de paso recuperar el tesoro que fue robado durante el asalto.

El tesoro se encuentra repartido por toda la fortaleza fielmente protegido por la guardia enemiga —medio humanos, medio animales—. Para acceder a estas habitaciones deberás encontrar la llave de cada puerta y esquivar los pinchos que aparecen en el suelo cuando menos los esperas.

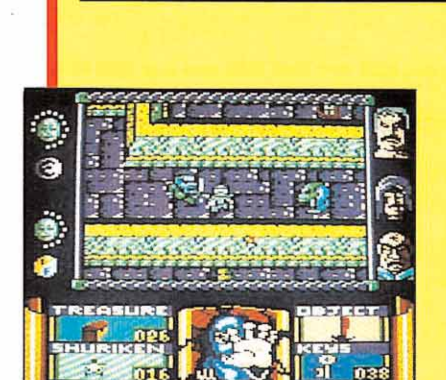
Avenger es un programa original que combina las artes marciales con una divertida aventura; resultado: muchas horas de pasarlo bien. El principal problema que encontrarás es tu sensibilidad al ataque de los fornidos guardianes, cada golpe te restará bastante energía, pero no te desanimes, no es demasiado complicado vencer a los atacantes con tus estrellas de la muerte o con un certero golpe de kárate. El laberinto de la fortaleza puede despistarte al principio, pero no tardarás mucho en conocer el lugar exacto donde se encuentran las llaves que te permitirán acceder al tesoro. Procura no errar el camino, de lo contrario sólo podrás demostrar tu habilidad en las artes marciales.

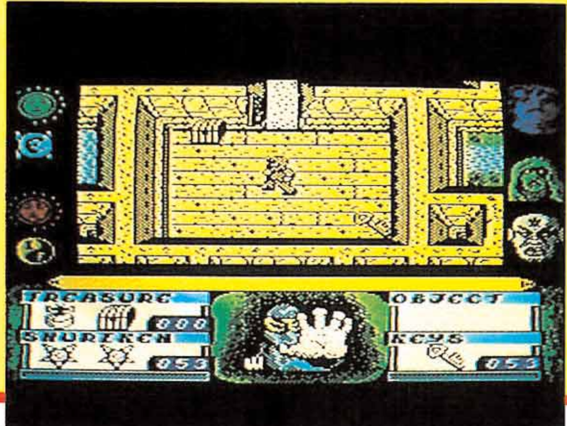
Si eres partidario de las aventuras, estás de suerte; los gráficos han conseguido una buena ambientación que te traslada de lleno a escenarios desconocidos donde como contraste aparecen seres de otro mundo, producto de no se sabe qué mutaciones. Sólo tú puedes recuperar el tesoro desaparecido, es la mejor forma de vencer la muerte de Yaemon, el gran maestro del fuego.

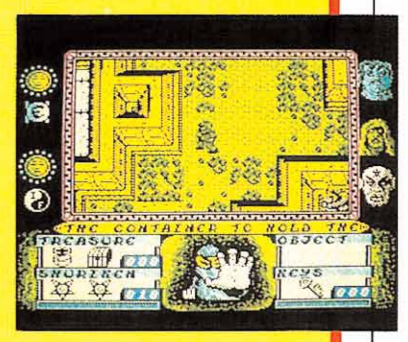




Adición	●	●	●	●	●
Gráficos	●	●	●		
Originalidad	●	●	●	●	
Valoración	●	●	●	●	









ocean
DIGITAL INTEGRATION
ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE
They sold a
MILLION
3
FIGHTER PILOT
RAMBO
FIRST BLOOD PART II
4
NUMEROS
1
GHOSTBUSTERS
2.500
PTS.
KUNG-FU MASTER
THE OFFICIAL COIN-OP GAME
ACTIVISION
Ghostbusters is a trademark of Columbia Pictures Industries, Inc.
ERBE Software
Santa Engracia, 17. 28010 MADRID. (91) 447 34 10
Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo de este programa sin la autorización expresa escrita de ERBE software, S. A.
The Hit SQUAD

UTHIMATA

Commodore 64/128

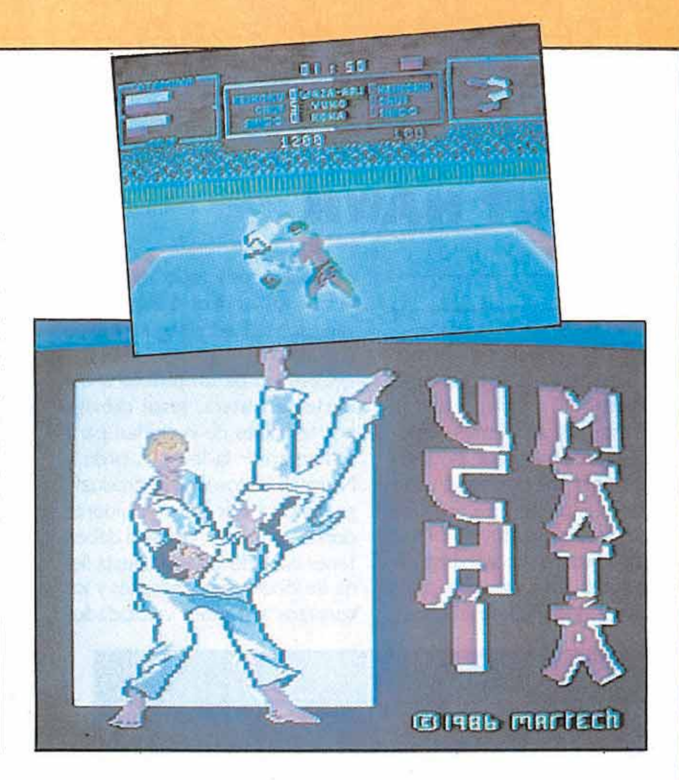
Martech

Si tus conocimientos sobre judo son sólo teóricos, ahora tienes la posibilidad de dedicar algún tiempo, antes de enfrentarte a combates más en serio, al duro entrenamiento que requiere este arte.

Si tienes en cuenta que mucho no vas a sudar, lo más probable es que le cojas el gustillo a atacar a tu contrario con los sabios golpes del judo. Debes ajustarte a las reglas del juego, si no el árbitro te expulsará. Puedes jugar con tus más solidarios amigos, pero si no les gusta este tipo de programas, podrás maltratar al contricario que te presta el ordenador.

El movimiento está muy conseguido y se ajusta fielmente a la realidad, el manejo de joystick facilita la tarea. El sonido es muy bueno, cada caída va acompañada de un sonoro golpe, lo que sin ninguna duda te anima a seguir luchando con la sana intención de ver bajar rápidamente el marcador que señala la fuerza del contrario.

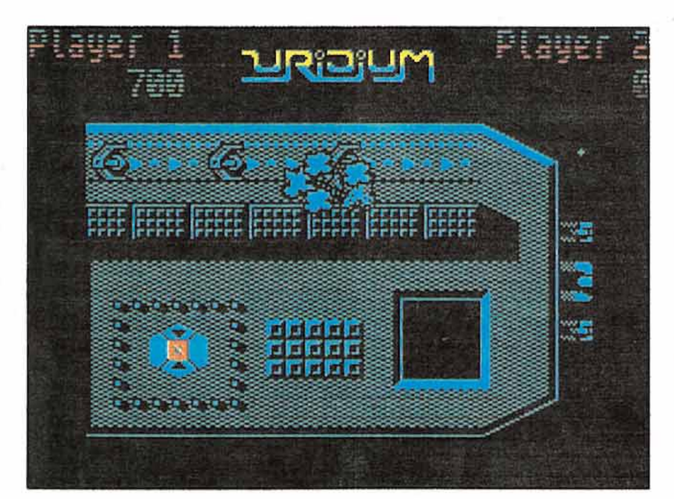
Adicción	●	●	●		
Gráficos	●	●	●	●	
Originalidad	●	●	●		
Valoración	●	●	●		



URIDIUM

Spectrum

Hewson



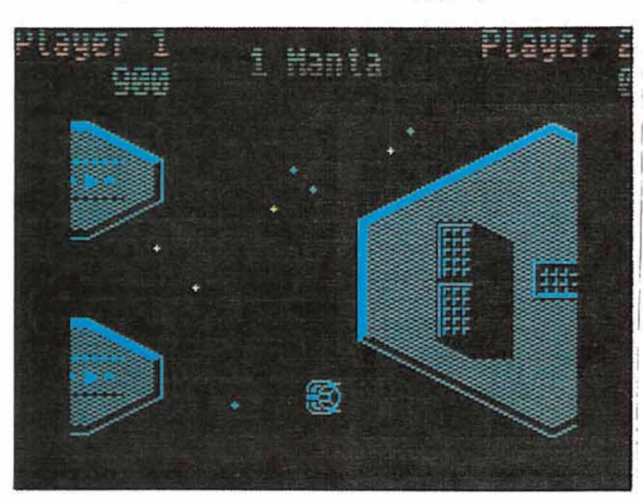
Cinco fases, en creciente grado de dificultad, nos permiten destruir la base espacial Uridium plagada de minas camufladas. Los enviados en misión especial se enfrentarán a las naves enemigas, mientras con la mano libre disparan, no siempre con muy buena puntería, sobre las susodichas minas.

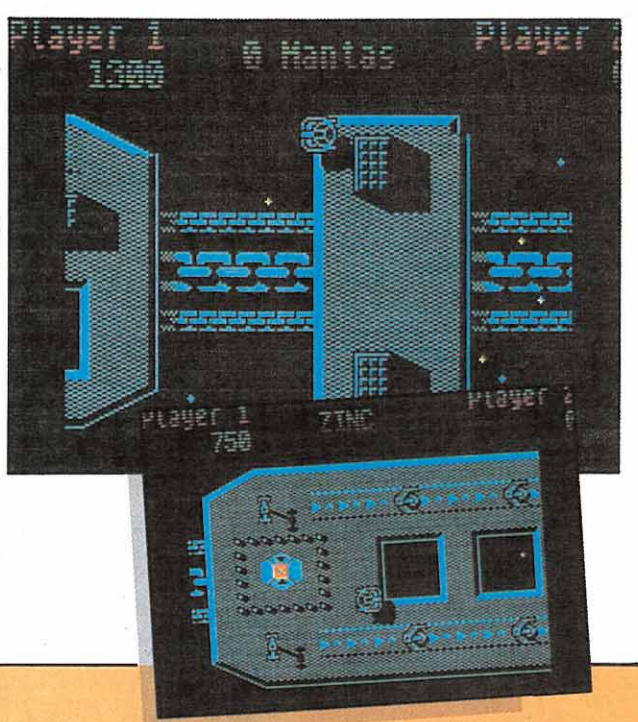
Si consigues salir ileso de la primera fase, la misión se complica al aumentar el número de enemigos; los obstáculos y la variada altura de las paredes exige de nosotros la máxima atención si no queremos hacer trizas la maravillosa nave que tenemos entre manos.

Dispones de un potente disparo y una gran agilidad de movimientos, ya que en unos instantes puedes realizar giros insospechados, lo que nos facilita la tarea de ametrallar a todos los que pretenden machacarse contra nosotros.

Los gráficos se adecúan perfectamente a una máquina casi real que nos suena de que no sé qué película de la saga de Speilberg.

Adicción	●	●	●	●	
Gráficos	●	●	●	●	●
Originalidad	●	●	●		
Valoración	●	●	●	●	





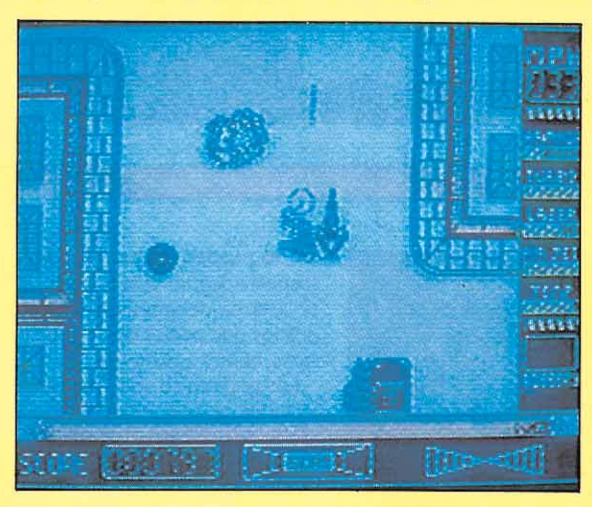
STREET HAWK

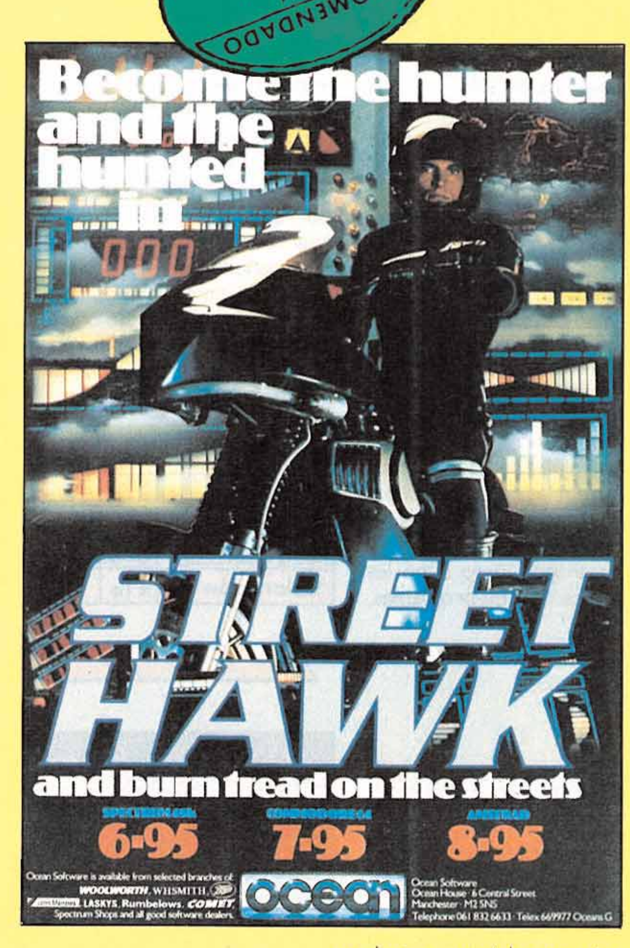
Amstrad

Ocean

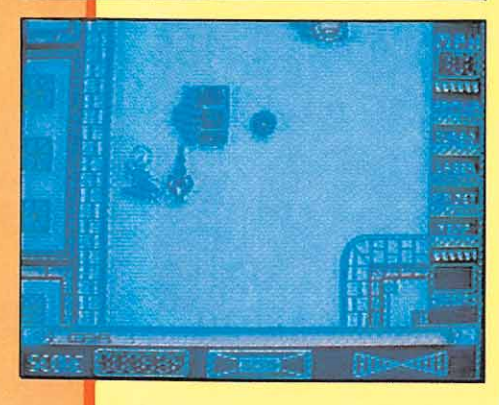
Me imagino que el nombre de este motorizado programa os será familiar. Hace algún tiempo la sobremesa española estuvo amenizada por esta serie americana que hacía volar nuestro estómago a lomos de una explosiva moto. Ahora el protagonista llega a vuestros ordenadores para aniquilar a los malvados que secuestran chicas, roban bancos y todo aquello en lo que los landronzuelos se hayan especializados según reza su currículum.

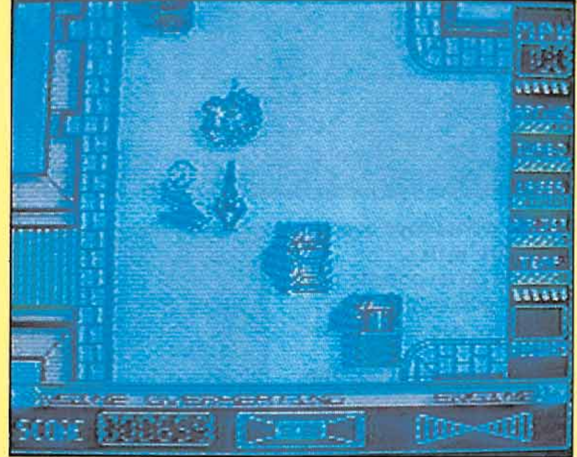
Como si de un pistolero del oeste se tratara, Jesse cabalga por las calles de la ciudad para salvaguardar la ley y el orden. Nuestro héroe olvidó graduarse la vista y por eso ve traidores donde no los hay, por eso debéis tener cuidado la calzada está llena de inocentes viandantes y los tortazos a grandes velocidades pueden ser mortales para todos. Tu moto está dotada de turbo, láser, ametralladora incorporada, más o menos todos los adelantos técnicos con que nos sorprendía en la película.

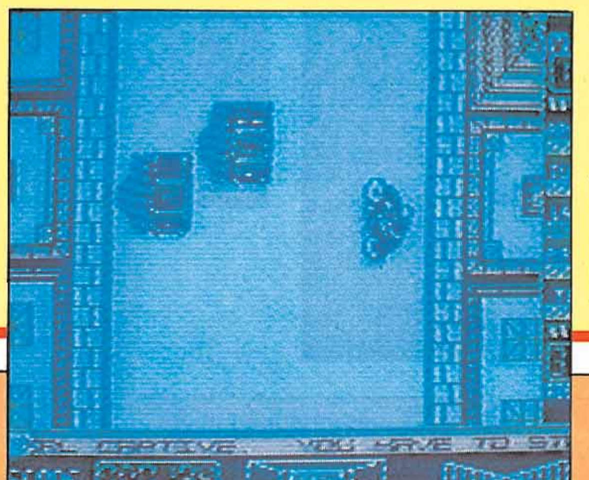












Se untroduce la novedad de que al encontrar a los malvados, el plano de la ciudad desaparece mostrándonos el atraco en toda su salsa. Mucho ojo con la policía, cuando se nos comunique su presencia poner el turbo y salir zumbando, si te pillan tendrás que abandonar la satisfactoria tarea de limpiar la ciudad.

Tendrás indicadores de todo cuanto adereza tu moto y un mensaje en la parte inferior de la pantalla te informará de cuanto ocurra en la ciudad. Los atacantes pueden aparecer cuando menos te lo esperes, agudiza tu vista y sobre todo tu puntería.

Resumiendo, un programa entretenido, con un alto grado de adicción.

Adición	●	●	●	●	
Gráficos	●	●			
Originalidad	●	●	●		
Valoración	●	●	●		

CONQUEST

Spectrum

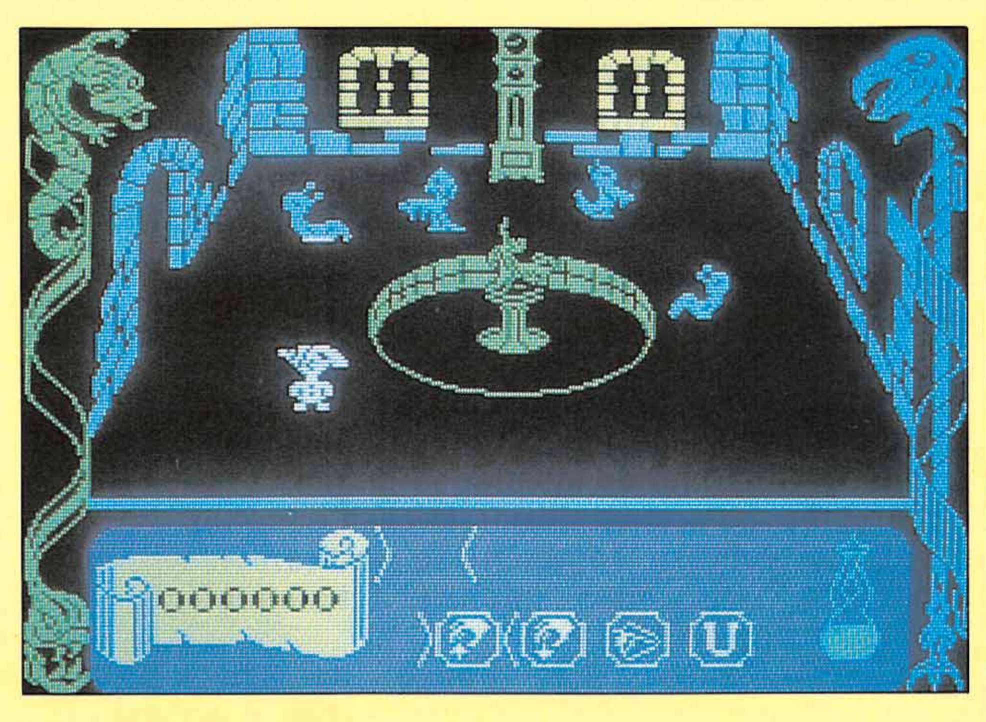
Mastertronic

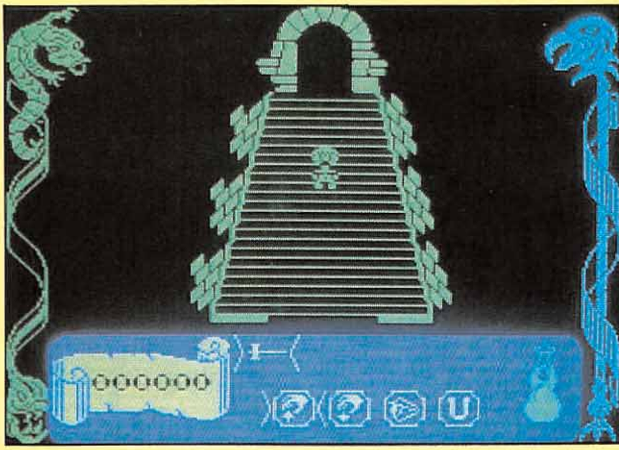
Recordáis el Atic Atac, Conquest es lo más parecido que hemos visto hasta ahora. Esto no desmerece este programa, pero, eso sí, le resta originalidad. Nuestro «prota» se ha comprado un castillo; por un pequeño despiste en la mudanza, el castillo se ha quedado plagado de antiguos inquilinos: fantasmas, bichejos y demás especies desconocidas. Oscar inicia a altas horas de la madrugada la tarea de desinfección, cuenta en el intento con la ayuda de armas que, como todo en el castillo, aparecen por arte de magia. Queda por delante una larga noche.

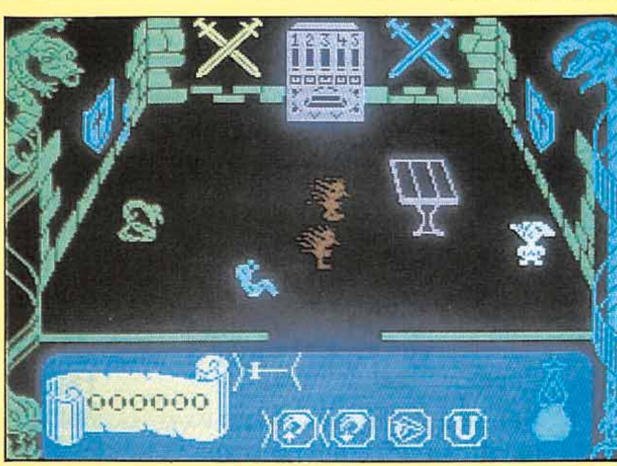
Nuestro héroe comprueba con tristeza que el número de invitados es mayor de lo que pensaba, no puede desaprovechar un solo disparo o quedará desarmado ante sus intrépidos visitantes. Recorre sin parar habitación por habitación; puertas desconocidas le llevan a lugares secretos y comienza a plantearse en serio la tarea de realizar un pequeño plano del castillo; ésa será su tarea en otro momento. Sólo cuenta para guiarse con el poco mobiliario que rellena algún que otro rincón.

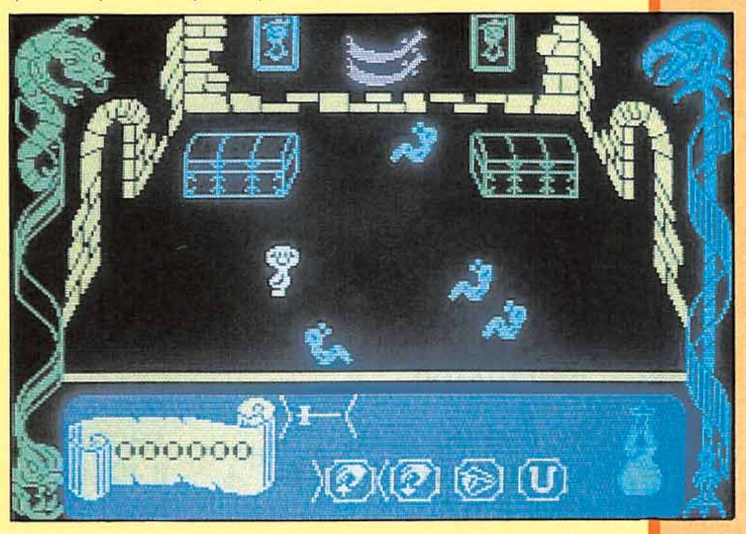
No esperéis encontrar en las pantallas de Conquest lo mejor que ha aparecido para Spectrum, pero sí podréis pasar un rato entretenido destrozando seres sobrenaturales y recorriendo el laberinto que forma el castillo.

La saga Mastertronic continúa.

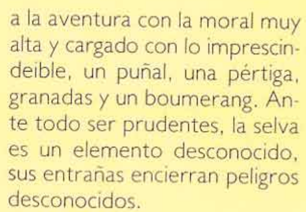








Adicción	•	•	•		
Gráficos	•	•			
Originalidad	•	•	•		
Valoración	•	•	•		



LIVINGSTONE SUPONGO

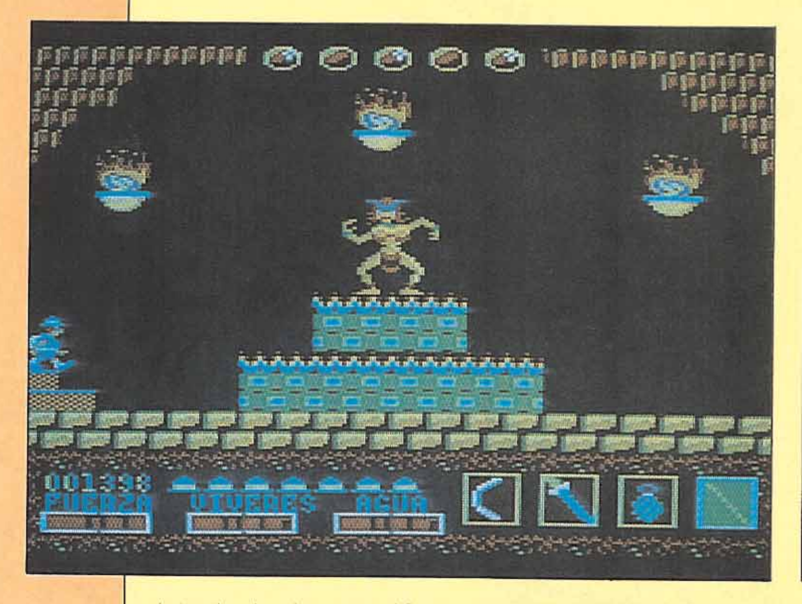
Amstrad

Opera Soft



Mercenario a sueldo desde que tiene uso de razón, nuestro protagonista se va a enfrentar con la difícil tarea de encontrar en la jungla al desaparecido doctor Livingstone. Tendrá que atravesar la selva, plagada de plantas carnívoras, serpientes venenosas y demás bichos; por si esto fuera poco, se enfrentará con los indígenas para recuperar los diamantes de la diosa de la danza; sólo entonces podrá plantearse en serio encontrar al desconsiderado excursionista. La diosa desatará su ira contra ti si no llevas contigo los diamantes, pero si está satisfecha te deleitará con el más sugestivo de los bailes, te dará ánimos para continuar.

No pretendo desvelaros las agradables sorpresas que se esconden en las diferentes pantallas. Sólo os diré que la ambientación es perfecta, pasaréis de la jungla a la mina como si frente a programas diferentes estuvierais.



Esta aventura de la nueva compañía Opera Soft aparecerá a la venta a mediados de noviembre. Reúne todas las características de un buen programa: admirables gráficos, agilidad en el movimiento, imaginación y un etcétera muy largo.

Hasta los más adictos viciosos del disparo están de suerte; además de encontrar a Livingstone, nuestro héroe tiene gran interés en encabezar la lista de los 10 mejores tiradores del mundo; para ello toma buena nota de cuantos seres extraños caen fulminados a su paso; ahora, tener en cuenta que la puntuación varía según la peligrosidad del atacante.

Nuestro protagonista no conoce la derrota; se ha lanzado a la aventura con la moral muy alta y cargado con lo imprescindeible, un puñal, una pértiga, granadas y un boumerang. Ante todo ser prudentes, la selva es un elemento desconocido, sus entrañas encierran peligros desconocidos.

Necesitaréis algo más que habilidad para sortear los obstáculos que se crucen en vuestro camino. Sobre todo necesitaréis paciencia por que la complicación del juego os exigirá una gran precisión en los saltos.

Esta compañía ha apostado por la calidad, pronto competirá con las grandes compañías extranjeras. El programa que nos recuerda en parte al también español Sir Fred, ofrece los mismos ingredientes que hicieron de este programa uno de los de mayor venta en los mercados internacionales. Aplaudimos la iniciativa, la calidad siempre es bien recibida.



Adición	● ● ● ●
Gráficos	● ● ● ●
Originalidad	● ● ● ●
Valoración	● ● ● ● ●

CON ESTOS INGREDIENTES

- — *Pokes*
- — *Trucos*
- — *Mapas*
- — *Claves para encontrar objetos*
- — *Soluciones de enigmas*
- — *Explicación del desarrollo completo de los juegos*

Y UN POCO DE IMAGINACION...

hacemos

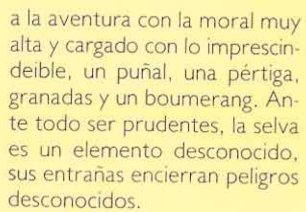


¡Ya está a la venta!
el EXTRA n.º 2

GRATIS 2 SUPERPOSTERS

PIDELO EN TU KIOSCO

Si no lo encuentras en tu kiosco, puedes solicitarlo directamente a nuestra editorial. Recorta o copia este cupón y envíalo a Hobby Press, S. A. Apartado de Correos 232. Alcobendas (Madrid).



LIVINGSTONE SUPONGO

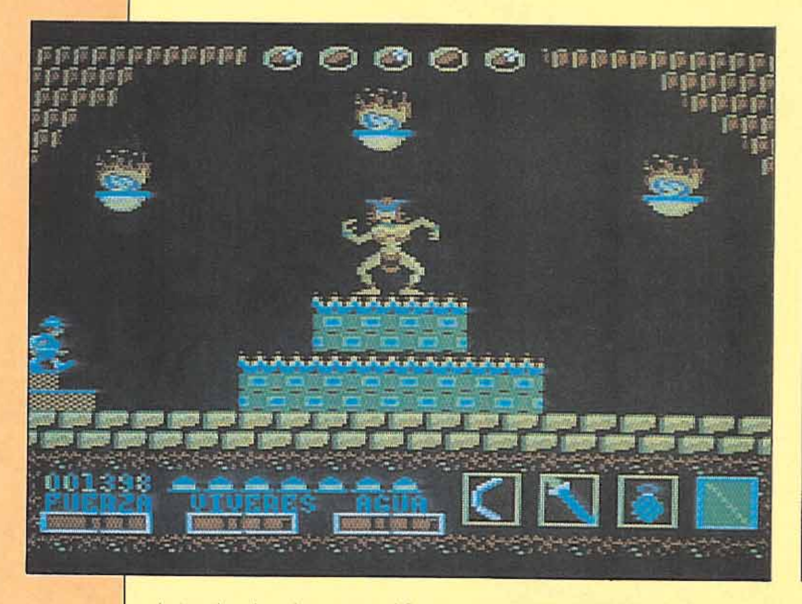
Amstrad

Opera Soft



Mercenario a sueldo desde que tiene uso de razón, nuestro protagonista se va a enfrentar con la difícil tarea de encontrar en la jungla al desaparecido doctor Livingstone. Tendrá que atravesar la selva, plagada de plantas carnívoras, serpientes venenosas y demás bichos; por si esto fuera poco, se enfrentará con los indígenas para recuperar los diamantes de la diosa de la danza; sólo entonces podrá plantearse en serio encontrar al desconsiderado excursionista. La diosa desatará su ira contra ti si no llevas contigo los diamantes, pero si está satisfecha te deleitará con el más sugestivo de los bailes, te dará ánimos para continuar.

No pretendo desvelaros las agradables sorpresas que se esconden en las diferentes pantallas. Sólo os diré que la ambientación es perfecta, pasaréis de la jungla a la mina como si frente a programas diferentes estuvierais.



Esta aventura de la nueva compañía Opera Soft aparecerá a la venta a mediados de noviembre. Reúne todas las características de un buen programa: admirables gráficos, agilidad en el movimiento, imaginación y un etcétera muy largo.

Hasta los más adictos viciosos del disparo están de suerte; además de encontrar a Livingstone, nuestro héroe tiene gran interés en encabezar la lista de los 10 mejores tiradores del mundo; para ello toma buena nota de cuantos seres extraños caen fulminados a su paso; ahora, tener en cuenta que la puntuación varía según la peligrosidad del atacante.

Nuestro protagonista no conoce la derrota; se ha lanzado a la aventura con la moral muy alta y cargado con lo imprescindeible, un puñal, una pértiga, granadas y un boumerang. Ante todo ser prudentes, la selva es un elemento desconocido, sus entrañas encierran peligros desconocidos.

Necesitaréis algo más que habilidad para sortear los obstáculos que se crucen en vuestro camino. Sobre todo necesitaréis paciencia por que la complicación del juego os exigirá una gran precisión en los saltos.

Esta compañía ha apostado por la calidad, pronto competirá con las grandes compañías extranjeras. El programa que nos recuerda en parte al también español Sir Fred, ofrece los mismos ingredientes que hicieron de este programa uno de los de mayor venta en los mercados internacionales. Aplaudimos la iniciativa, la calidad siempre es bien recibida.



Adición	●	●	●	●	
Gráficos	●	●	●	●	
Originalidad	●	●	●	●	
Valoración	●	●	●	●	●

NOVEDAD



Cosa nostra

Amstrad

Opera Soft

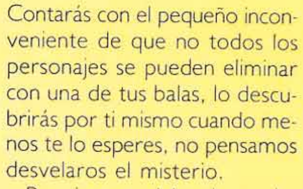
Es muy probable que no hayáis oído hablar de esta nueva compañía española, tomar buena nota de lo que es ya una realidad. Cosa nostra es el primer programa lanzado por esta joven compañía, y, os aseguro que el descubrimiento ha sido muy agradable.

El alcalde de la ciudad de Chicago, con vistas a una próxima reelección, ha pensado que su adorada villa necesita una buena limpia. Sus calles están plagadas de mafiosos, que como si jugando al Monopoly estuvieran, se han repartido la ciudad. Por si esto fuera poco, hasta la Policía es un centro de corrupción y los atrevidos viandantes corren el riesgo de recibir macetazos en su azotea.

Aprovechando un viaje de placer a las cálidas tierras napolitanas, el alcalde ha reclutado para la misión al más peligroso de cuantos maffiosos existen en el mundo. Si tu puntería no es mala y te encanta disparar, éste es el programa que necesitas; la tarea no será fácil —Chicago es una gran ciudad—, nada amedrantará a este malvado convertido en héroe.

Seguramente habréis pensado que estamos ante un nuevo Comando; ni muchísimo menos, además de puntería, necesitas usar un poquito tu cabeza para no despistarte en el complejo laberinto de la ciudad.

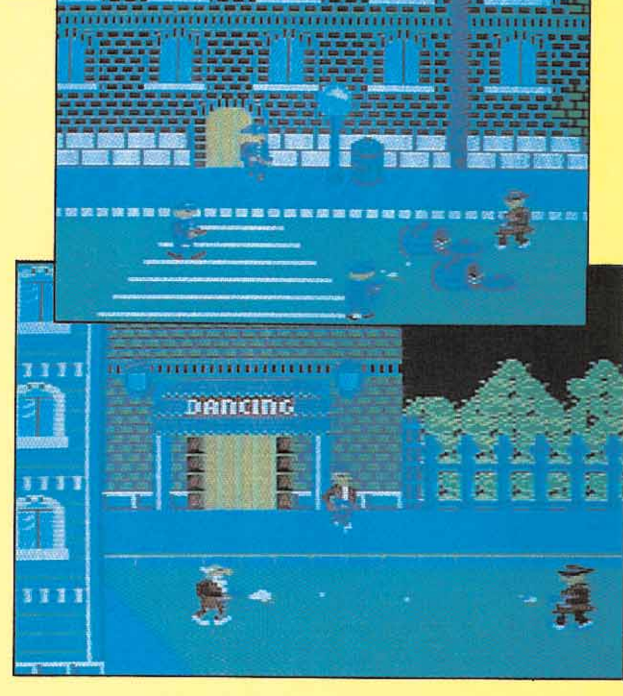
Atento al movimiento, es muy divertido. Dispara como loco, hasta la más inocente criatura es un malvado disfrazado.

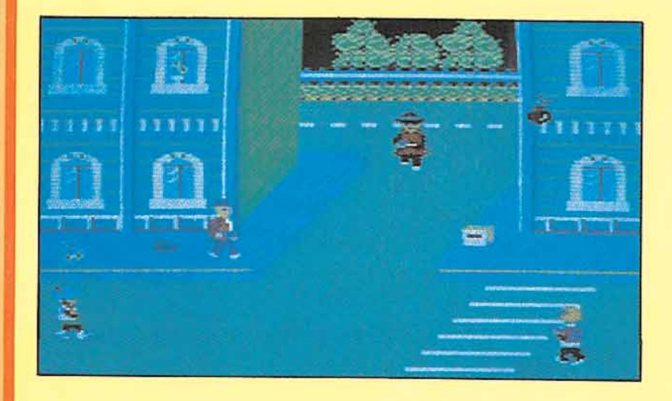


Contarás con el pequeño inconveniente de que no todos los personajes se pueden eliminar con una de tus balas, lo descubrirás por ti mismo cuando menos te lo esperes, no pensamos desvelaros el misterio.

Por si os quedaba alguna duda, nuestro protagonista no va arrastrando ninguna carretilla. Me imagino, que os estaréis preguntando para qué necesitaría este utensilio si no tiene intenciones de trabajar en la construcción. La respuesta es muy sencilla, ¿sabeís la cantidad de munición necesaria para acabar con una ciudad dominada por el hampa? Como no se lo vamos a dar todo hecho, irá recuperando —como si de una recompensa se tratara— las balas que los acribillados personajes no volverán a utilizar.

Chicago necesita tu ayuda y los alcaldes suelen ser generosos.







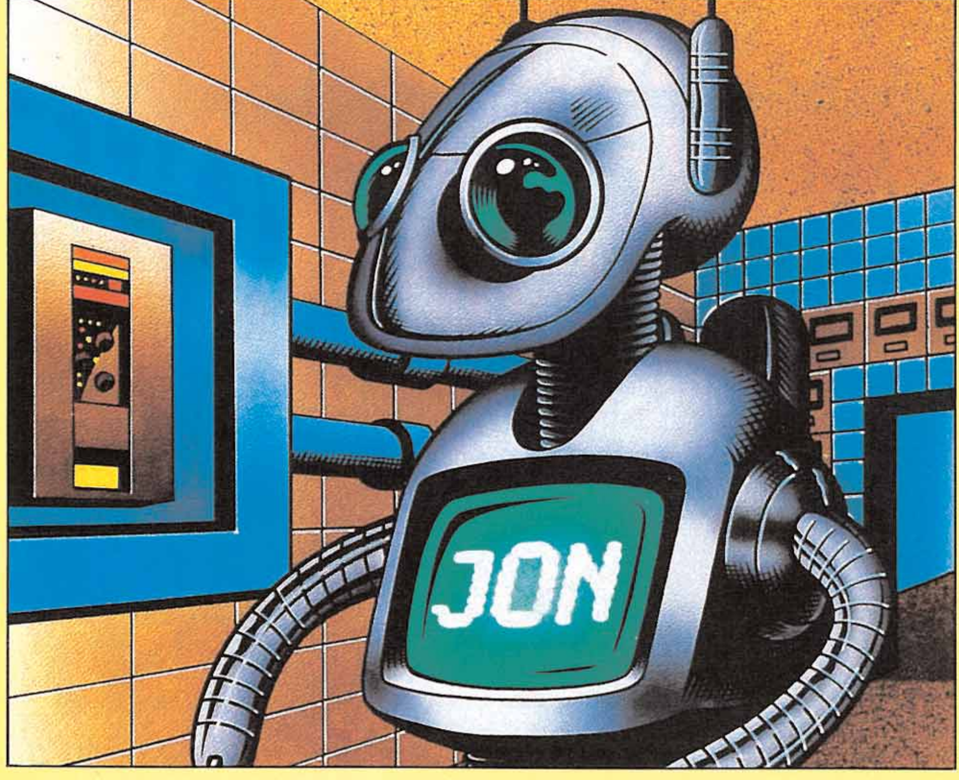
Adición	●	●	●	●
Gráficos	●	●	●	
Originalidad	●	●	●	
Valoración	●	●	●	●



ICON JON

Amstrad

Mirrorsoft



Si después de pasar largos ratos frente a tu Amstrad te declaras nulo en el conocimiento de los más recónditos lugares de tu ordenador, ahora podrás conocer, con este divertido programa todos los elementos que hacen que tu Amstrad se ponga en marcha.

Esto, dicho así, puede inducir a error, reconozco mi culpa, pero dejad que me explique: Icon Jon, no es ninguna utilidad que nos enseñe los secretos del Amstrad —no es un manual «hágalo usted mismo», por si había alguna duda— o Icon Jon es sencillamente una aventura gráfica que tiene como escenario el interior de tu ordenador.

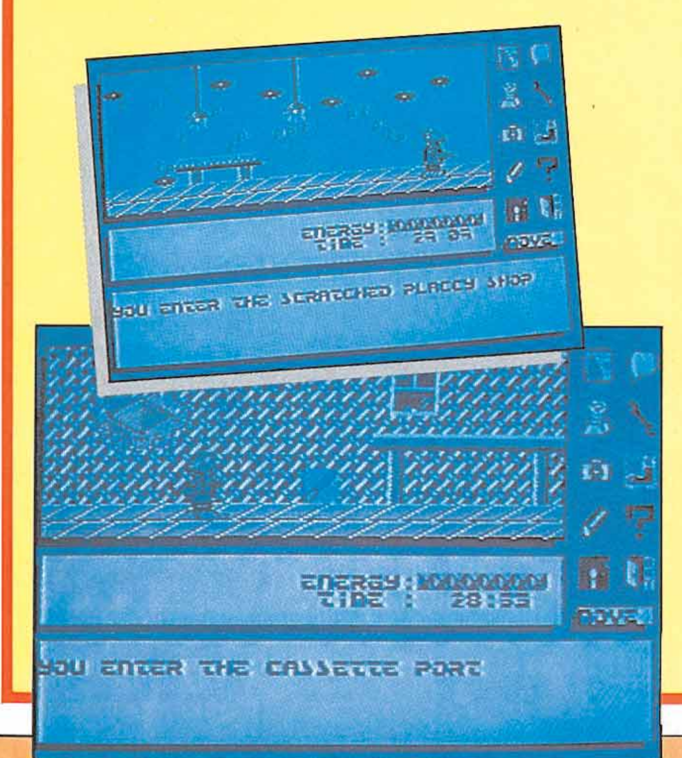
Jon, nuestro protagonista, ha decidido escapar; contará en el intento con la ayuda de algún que otro habitante de la CPU, y por supuesto, con nuestra amable colaboración. Desgraciadamente la constitución no humana de Jon, hace bastante difícil la comunicación, pero como los autores de este invento lo han previsto todo, han instalado un pequeño interface (HCID). Este aparatito, representado en una ventana a la derecha de la pantalla, nos permite dar a nuestro independiente Jon todo tipo de consejos: coger y soltar objetos, pedir ayuda, enviarle notas e incluso echar un vistazo al porcentaje de la aventura resuelto.

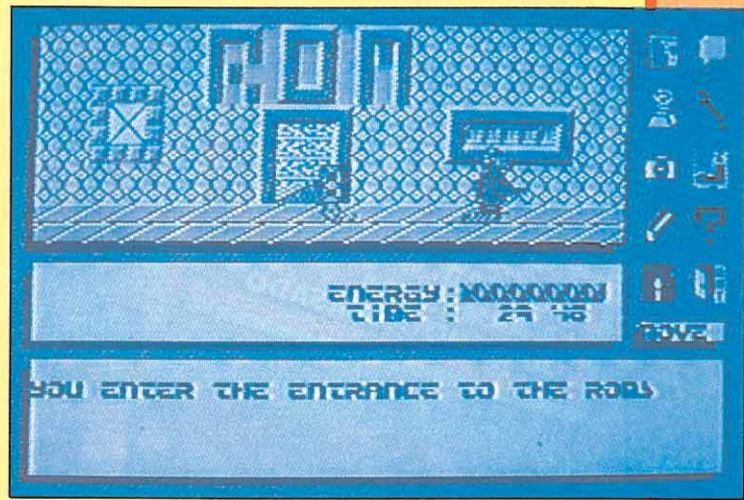
Nosotros, inocentes usuarios de ordenadores, no podremos ayudar a Jon, si los otros héroes Andy Capacitor y Charlie Chiplin no nos indican primero hacia dónde debemos dirigirnos. Igual que en la vida real, los componentes de los que dependemos no nos van a regalar nada; Jon debe ganarse su favor realizando para ellos un par de «trabajillos», que exigirán de nosotros una inteligente selección de los objetos que encontremos en el recorrido.

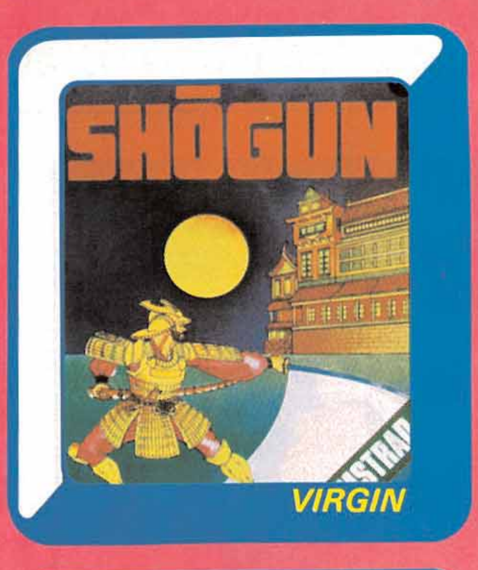
Jon debe completar la aventura antes de agotar su cápsula de energía, cosa bastante fácil, por cierto, si tenemos en cuenta que cada vez que equivoquemos la ruta nuestra fuerza se resiente notablemente.

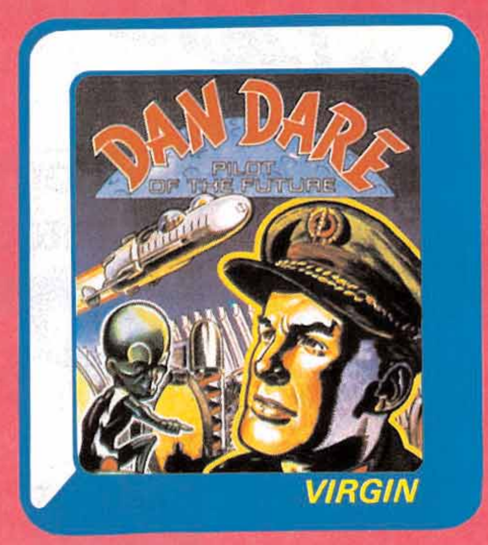
Icon Jon es una aventura de buenos gráficos y una gran originalidad, ya que nos permite una activa participación y nos brinda la posibilidad de recurrir a la opción HELP, que ¡siempre es una ayuda!

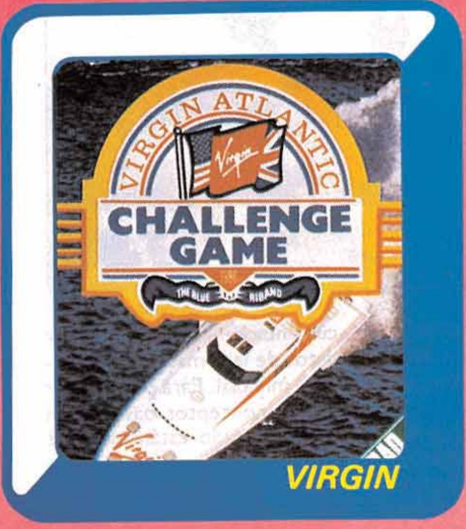
Adición	●	●	●	
Gráficos	●	●	●	●
Originalidad	●	●	●	●
Valoración	●	●	●	●

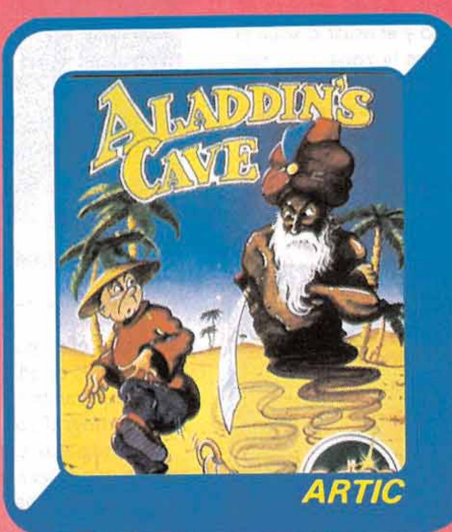
















AMSTRAD



• SHŌGUN:
Emocionante arcade-aventura con más de 128 pantallas. Control de imágenes mediante iconos. AS 101

• DAN DARE:
Uno de los más famosos héroes de las tiras de comics de todos los tiempos. AS 105

• ATLANTIC CHALLENGE:
Una excitante y divertida simulación. 100% código máquina. Alta resolución. AS 104

• ALADIN'S CAVE:
Divertido juego de arcade. Deberás vencer al malvado genio de la lámpara mágica. AS 102

• STAR COMMANDO:
Maravillosa perspectiva en 3D. 16 Sectores de galaxia. 97% de código máquina. Acción rápida. AS 103

• STRANGELOOP:
Increible riqueza gráfica. Carga rápida. 250 lugares diferentes. Control mediante joystick. AS 100

PROGRAMAS DE IMPORTACION:

PI100-ALKAHERA
PI101-SUPER SAM
PI109-6 PACK PLUS (6 juegos)
GS101-ALINEADOR DE CABEZAS
PI112-INTERNATIONAL KARATE

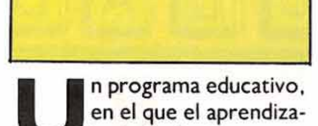
DISTRIBUIDO POR:



DISCOVERY informatic
Arco Iris, 75
T. 256 49 08-09
08032-BARCELONA

ANATOMIA HUMANA

AMSTRAD

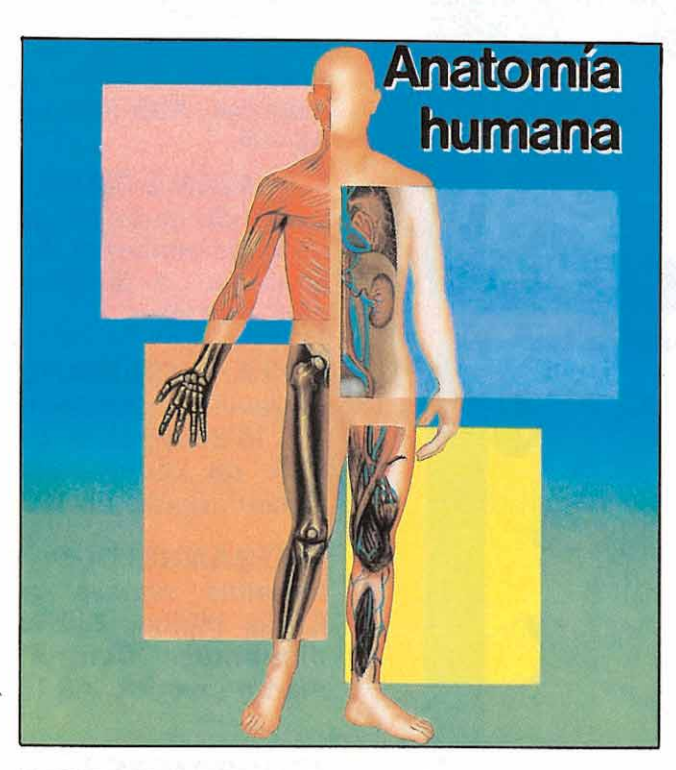


Un programa educativo, en el que el aprendizaje de las distintas materias que componen el estudio de la anatomía humana resulta fácil y divertido.

En Anatomía Humana están contemplados todos los órganos, huesos y músculos que componen el cuerpo humano. Divididos en capítulos, tenemos las siguientes disciplinas: huesos, músculos, corazón, venas, arterias, aparatos y sentidos.

Un completo manual de anatomía en el cual está reflejado todo el cuerpo humano sin olvidar nada, la sección dedicada a aparatos contiene desde el aparato locomotor hasta el reproductor.

Con objeto de amenizar la exposición y aprendizaje de las materias que incluye la anatomía humana, el programa está enfocado en plan preguntas y respuestas, en las cuales, con un dibujo de la zona a explorar, el ordenador nos da el nombre de algún hueso y el usuario sitúa el cursor sobre la zona que cree que es la solución; tras cinco preguntas pasamos a otra pantalla. Un método didáctico y divertido con el cual aprender anatomía es un juego con puntuación incluida.





DEMOGRAFIA/ CLIMATOLOGIA

AMSTRAD

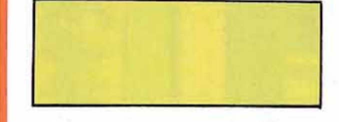
Dos disciplinas arduas y de aprendizaje difícil, incluidas en un mismo disco para aprovechamiento de los estudiantes.

La cara dedicada a la demografía contiene toda la información relativa a esta ciencia en España, incluyendo datos actualizados. Pero esta dosis de información sólo es una mera referencia, la verdadera razón de ser de este programa es la realización de la pirámide de la vida sobre un muestreo de población elegido por nosotros. Gracias a ello, podemos realizar estudios estadísticos, cálculo de esperanza de vida, régimen demográfico, etc.

En la segunda cara, la climatología nos ofrece la posibilidad de crear gráficos de distribución de clima en función de los datos suministrados. En los apartados de información y documentación podemos obtener datos de la climatología nacional y mundial. Para profundizar en los conceptos básicos, en otro apartado están incluidos los distintos tipos de climas y demás definiciones importantes, también se incluye un test para fijar las materias estudiadas.

GEOGRAFIA DE ESPAÑA

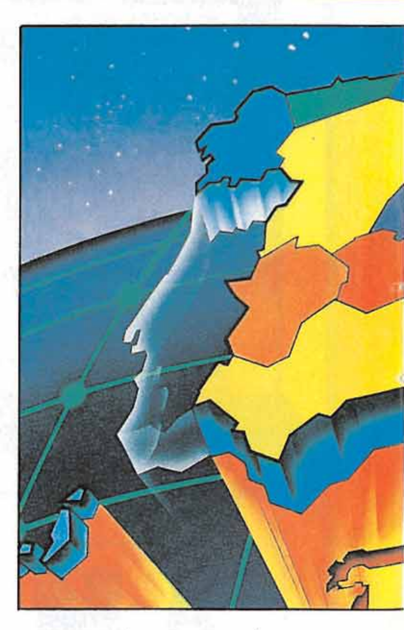
AMSTRAD



El conocimiento de la geografía de nuestro país puede llegar a ser un poco engorroso si ha de estudiarse en los libros; para eso y para otras cosas más está el ordenador.

Con la Geografía de España, podemos tener en un solo disco y a toque de tecla, una extensa cantidad de información de nuestro territorio.

Basado en un test de preguntas y respuestas, con la presentación de una figura en la que se reproducen las distintas provincias y comarcas, debemos



encontrar la respuesta a la pregunta efectuada por la CPU.

En el programa está contemplado un amplio número de cuestionarios. Las materias in-

THE ANIMATOR

AMSTRAD

DISCOVERY SOFTWARE
Alpha House, 10 Carver Street,
Sheffield S1 4FS
Tel. (0742) 75 34 23

El sello Discovery nos presenta un programa con el cual se pueden crear los más espectaculares efectos de animación.

La animación de imágenes consiste en su rápida presentación ante nuestra vista, de forma que produzcan una sensación de movimiento (tal como se hace con los fotogramas en una película de cine).

Para que este efecto funcione convincentemente, hemos de descomponer el movimiento en distintos fotogramas, y dibujarlos uno por uno hasta conseguir la secuencia completa.

En la animación por ordenador, todo cambia radicalmente. Solamente con dibujar la imagen de partida y la del final, The Animator, crea por sí mismo la secuencia intermedia de fotogramas que componen el movimiento.



EL MODULO DE DIBUJO

La parte del programa destinada al trazado de las figuras constituye un completo diseñador gráfico, con el cual podemos construir las más variadas formas geométricas.

Para evitar malos entendidos en lo que respecta a la animación, hemos de concretar que The Animator sólo sirve para animar figuras geométricas; por lo cual, los que estén pensando en crear personajes de juegos o algo similar, no encontrarán en este programa la solución de sus inquietudes.

El movimiento del cursor puede realizarse con joystick o con teclado, disponiento de tres velocidades distintas.

Con facilidad absoluta podemos dibujar rectas, polígonos de los lados que queramos, círculos, rectángulos y toda serie de figuras geométricas.

También disponemos de cuatro tipos distintos de tramas para el relleno de superficies.

Sin lugar a dudas, la función más potente del diseñador gráfico es la de tratamiento de figuras. Con ella podemos agrandar, reducir, girar hacia derecha o izquierda, alargar o acortar según cada eje, girar 90 grados en sentidos horario y antihorario y hallar simetrías respecto a los ejes.

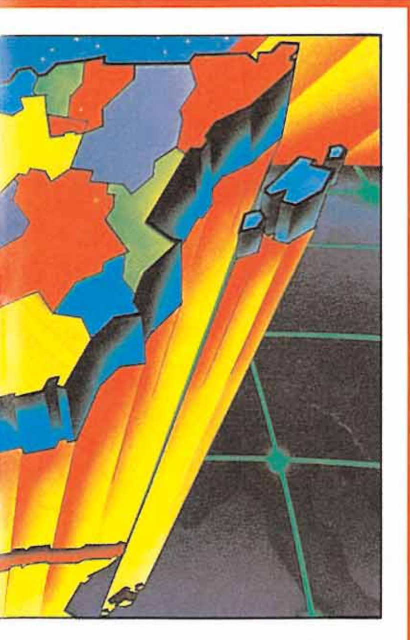
MODULO DE ANIMACION

Una vez que hemos diseñado las dos figuras que definen el princpio y final del movimiento, con una pulsación de tecla pasamos a la animación. El número de fotogramas viene definido por el número de unidades que existan entre la figura inicial y la final, con lo cual, si queremos obtener más pasos, sólo hemos de incrementar el índice de la última.

Podemos encadenar varias secuencias, creando nuevas figuras y haciendo que el programa rellene los pasos intermedios. Con este procedimiento se pueden conseguir movimientos complejos y de una gran espectacularidad. El límite máximo es de 27 figuras fuente para la animación.

Nos encontramos ante un programa de gran potencia que pone a nuestra disposición una posibilidad hasta ahora difícil de encontrar en un ordenador doméstico: la de crear efectos de animación. Con este arma de incalculable valor los resultados sólo dependen de nuestra inspiración y concepción espacial.

Un programa ideal para realizar movimientos de figuras geométricas en el espacio, perspectivas lineales y demás versiones animadas de dibujos geométricos.



cluidas comprenden desde autonomías hasta comarcas, pasando por provincias, ríos, orografía, cabos, lagos y urbanismo.

MICROSCRIBE

COMMODORE 64/128

AMICRON LTD
62-64 Queens Road, Reading,
Berkshire RG1 4BP.
Tel. (0734) 50 08 15

Dentro de las distintas formas que tenemos para dibujar con un ordenador, los lápices ópticos ocupan un lugar importante. Con ellos la realización de cualquier dibujo sobre la pantalla se ejecuta como si de lápiz a papel se tratara. Gracias a este método, y si el programa está tan bien realizado como el que la casa AMICRON trae a nuestras pantallas, dibujar es tan fácil como si se tratara de un juego de niños.

Los que tengan contacto con los programas de dibujo sabrán la cantidad de opciones y submenús que hemos de manejar para hacer un dibujito de nada, lo cual nos obliga a memorizar un montón de teclas, cada una con su función específica.

El uso del lápiz óptico Microscribe no requiere partirnos el cráneo aprendiendo comandos. Con el uso de las más modernas técnicas informáticas y simples pulsaciones del lápiz sobre la pantalla, de la nada surgirán los distintos menús que nos irán introduciendo en las distintas fases de nuestro dibujo.

Si algo hay que destacar en este lápiz es su facilidad de manejo, con la única limitación de que, como todos los grandes programas, está en inglés y los que no sepan nada de esta lengua no serán capaces de dibujar ni una línea recta.

El manejo de las distintas posibilidades de dibujo es de lo más sencillo, no teniendo que utilizar el teclado en ningún momento. Con una pulsación del lápiz sobre la casilla adecuada, instantáneamente éste queda facultado para trazar lo que hayamos elegido.

El dibujo se puede realizar siguiendo el trazado del lapiz sobre la pantalla, una pulsación terminará con el trazo, con otra el lápiz seguirá pintando.

Podemos dibujar polígonos de hasta nueve lados, y círculos del radio deseado.

La elección de los colores de papel y tinta, etc. se realiza señalando el rectángulo adecua-

do en el menú. Al pulsar aparecerá un muestrario de colores para elegir el deseado.

El relleno de superficies con un color no se ha olvidado en el diseño del programa.

Una posibilidad importante del lápiz es la de repetir pequeños trozos de dibujo en cualquier parte de la pantalla; con ella podemos diseñar tramas de colores y distinta densidad y composición.

El borrado es de una gran efectividad y sencillez; simplemente. si el último trazo del lápiz realizado no es de nuestro agrado, podemos recuperar el dibujo como estaba antes de volver al menú de dibujo, apareciendo la pantalla en su estado primitivo.

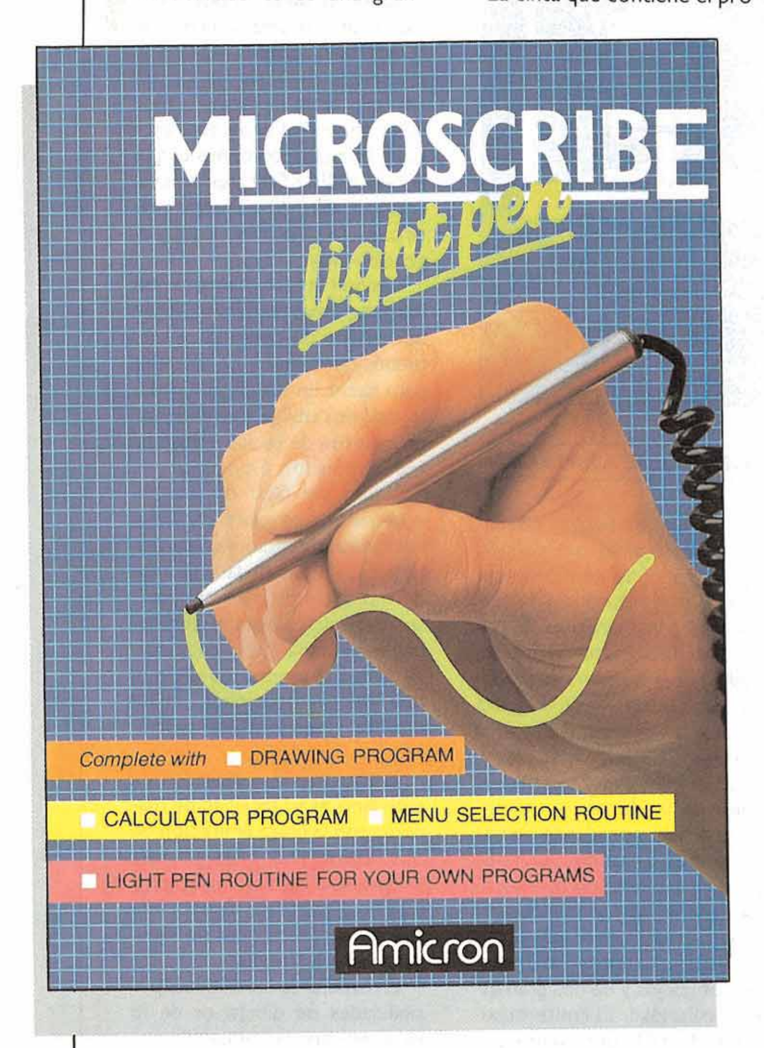
Para el dibujo de precisión, cosa en la que los lápices ópticos no son demasiado finos, Microscribe tiene la posibilidad de zoom.

Con ella podemos ampliar una parte de la pantalla, en la cual aparecerán los puntos al cuádruple de tamaño; de esta forma podemos observar de cerca la composición de puntos que forman esa parte del dibujo y corregir sobre una imagen magnificada los puntos fuera de lugar.

Nuestro lápiz también incluye la opción de añadir texto a la pantalla; con ello podemos crear rótulos y títulos que nunca están de más en un dibujo.

La cinta que contiene el programa en su segunda cara aporta dos programas adicionales. El primero de ellos es una calculadora gráfica, la cual se maneja enteramente con el lápiz; el segundo, una rutina para utilizar el lápiz en nuestros programas Basic.

Un lápiz óptico de grandes prestaciones, cuyo manejo se realiza exclusivamente por pantalla y sin tener que utilizar el teclado, y con el que los resultados obtenidos sólo dependen de nuestra creatividad y sentido artístico.



MELBOURNE DRAW

AMSTRAD

MELBOURNE HOYSE
Castle Yard House, Castle Yard,
Richmond TW10
Inglaterra.

Melbourne House, la casa productora del mejor programa de dibujo para el Spectrum, por fin se decide a sacar una versión de esta mítica pieza de software para el Amstrad.

Los poseedores de esta marca de ordenador sabrán lo desposeídos que estábamos de un programa de dibujo de verdad. Unos no podían sacar la pantalla por impresora, otros sólo funcionan con un modo de pantalla, a otros les falta eficacia y rapidez en la ejecución; por fin alguien hace un programa de dibujo de verdad.

Por tener, el Melbourne Draw, tiene de todo: desde el trazado de dibujos punto a punto, hasta la más sofisticada técnica de definición de texturas y trazado de elipses.

Como todos los programas con un elevado número de opciones (el Melbourne Draw incluye 59 comandos de uso), su manejo es complicado y requiere una etapa de aprendizaje de varias horas. El uso de las 59 opciones está justificado, en cuanto que la gama de posibilidades de este software no es igualada ni de lejos por otros programas de dibujo.

Tenemos dos formas de seleccionar los comandos: para los que estén en fase de iniciación, existen unos menús y submenús que aparecen en la pantalla a nuestro requerimiento, y en los cuales seleccionamos nuestra opción a toque de cursor; para los más familiarizados con el programa, cada opción se selecciona por la introducción de dos letras vía teclado; esta forma es mucho más rápida y efectiva que la anterior y sólo requiere tener a mano el índice de comandos. Melbourne House ha pensado en todos.

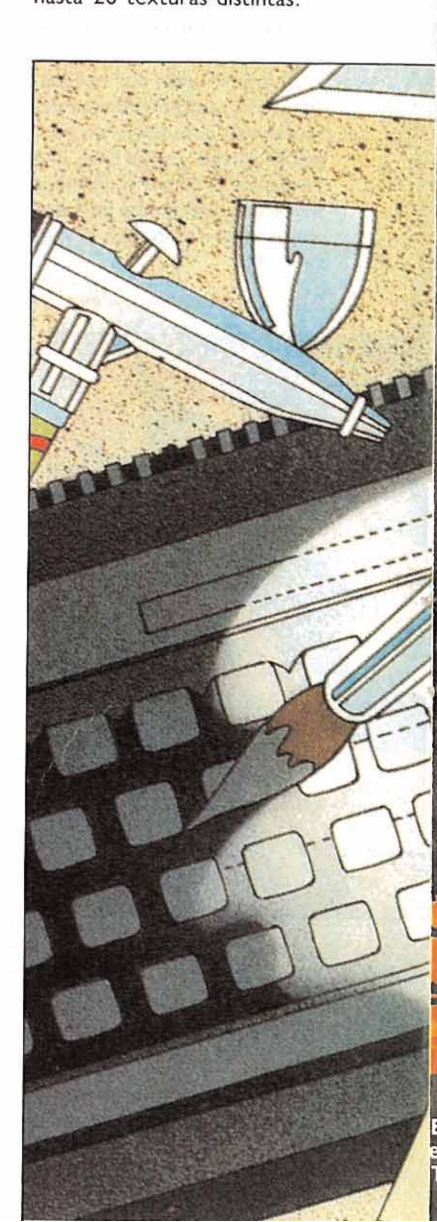
El programa puede utilizar todos los modos del Amstrad y todos sus colores; podemos alterar la lista de colores disponibles en cada modo, así como fijar los de fondo, tinta y borde.

En el apartado de comandos de control, elegiremos entre fijar la ventana de información o suprimirla, quitar el sonido, limpiar la pantalla de dibujo, cambiar la forma del cursor y su color y la posibilidad de ampliación de una zona del dibujo.

Para dibujar cualquier tipo de líneas, Melbourne Draw pone en nuestras manos una amplia gama de modalidades.

Dibujo punto a punto, dibujo de rectas entre dos puntos, dibujo de rectángulos, círculos, elipses, cambio de color automático en líneas, dibujo con spray y, por si algo faltaba, la opción de incluir texto en las pantallas.

Un apartado interesante es el de las texturas. Con ellas podemos definir en un área de la pantalla una superficie, con la cual rellenaremos áreas. Podemos almacenar en memoria hasta 26 texturas distintas.



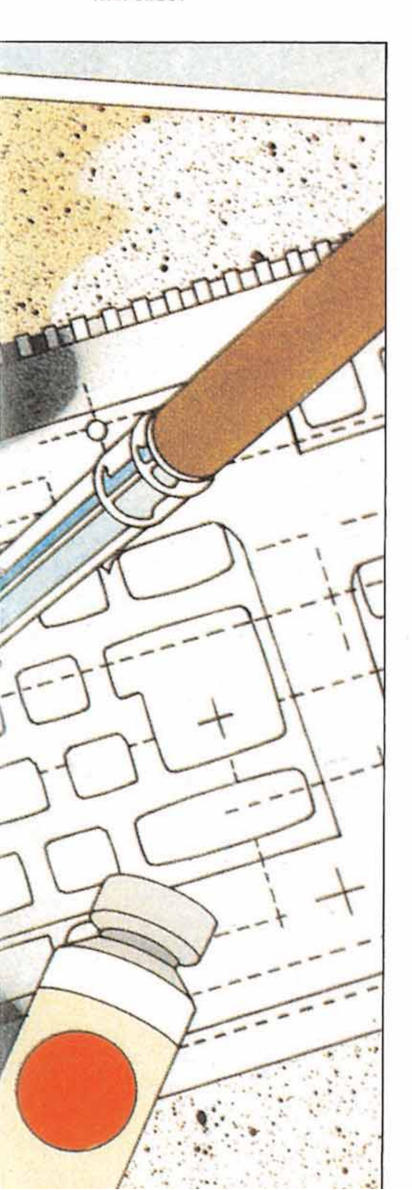
El relleno de áreas se puede hacer con las texturas definidas o con superficies uniformes de color.

Otra facilidad del programa es la de grabar y cargar dibujos, con la opción útil como ninguna de cargar y grabar nuestras texturas, las cuales podremos usar en todos nuestros diseños.

El tratamiento de bloques es también notable. En esta parcela podemos copiar partes de la pantalla en otra zona, mover la zona deseada sin alterar el resto, reproducir las veces que queramos una posición y realizar efectos de espejo, tanto horizontal como vertical.

La copia de pantallas por impresora se realiza con una rutina grabada en la segunda cara de la cinta. Incluye una por cada modo de pantalla.

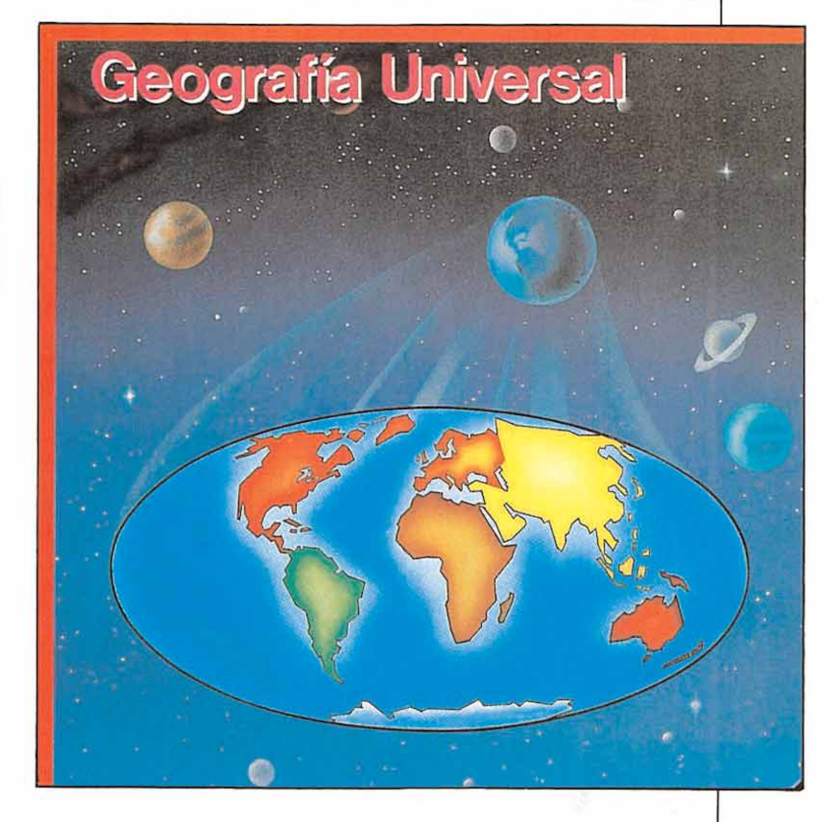
Un gran programa, completísimo en todas sus facetas y de gran valor para la confección de dibujos, sin duda el mejor del mercado.



GEOGRAFIA UNIVERSAL

AMSTRAD

RPA SYSTEMS INC
Galileo, 26-30.
28015 Madrid
Tel. 4 47 97 51/9809



Para estudiar geografía universal ya no tenemos que recurrir a los atlas de páginas gigantescas, ni a los libros gordos que no hay por dónde cogerlos. Con un programa de ordenador podemos familiarizarnos de una forma entretenida y didáctica con los nombres de países y capitales.

La utilización de los clásicos mapas mudos puede ser abolida gracias al software. El programa de Geografía Universal incluye preguntas sobre los cinco continentes del globo terráqueo, nada se escapa a su conocimiento.

Las preguntas aparecen sobre un marco aderezado por el contorno del continente elegido, en el que se distingue en distintos colores la superficie de cada país. Una vez efectuada la pregunta, con ayuda de las teclas de cursor intentamos situar éste en la zona deseada. Cada acierto suma puntos. En caso de error, el ordenador nos da la respuesta correcta.

Un programa didáctico de fácil asimilación.

MULTIFACE TWO UN COPIADOR PARA AMSTRAD

AMSTRAD

BABETA S.A. CO
Galileo 25 y 26
28015 Madrid
Tel. 4 47 97 51

Ya no es sólo privilegio de los usuarios de Spectrum el disponer de un copiador. La compañía Romantic Robot ha sacado un multiface para Amstrad que reúne todas las cualidades de su antecesor.

Cuenta con cuatro opciones en su menú principal:

EXIT... Nos permite salir de un programa del mismo modo que lo haríamos utilizando un RESET.

RETURN... Devuelve el control al ordenador después de haber activado el MULTIFACE y haber interrumpido el programa.

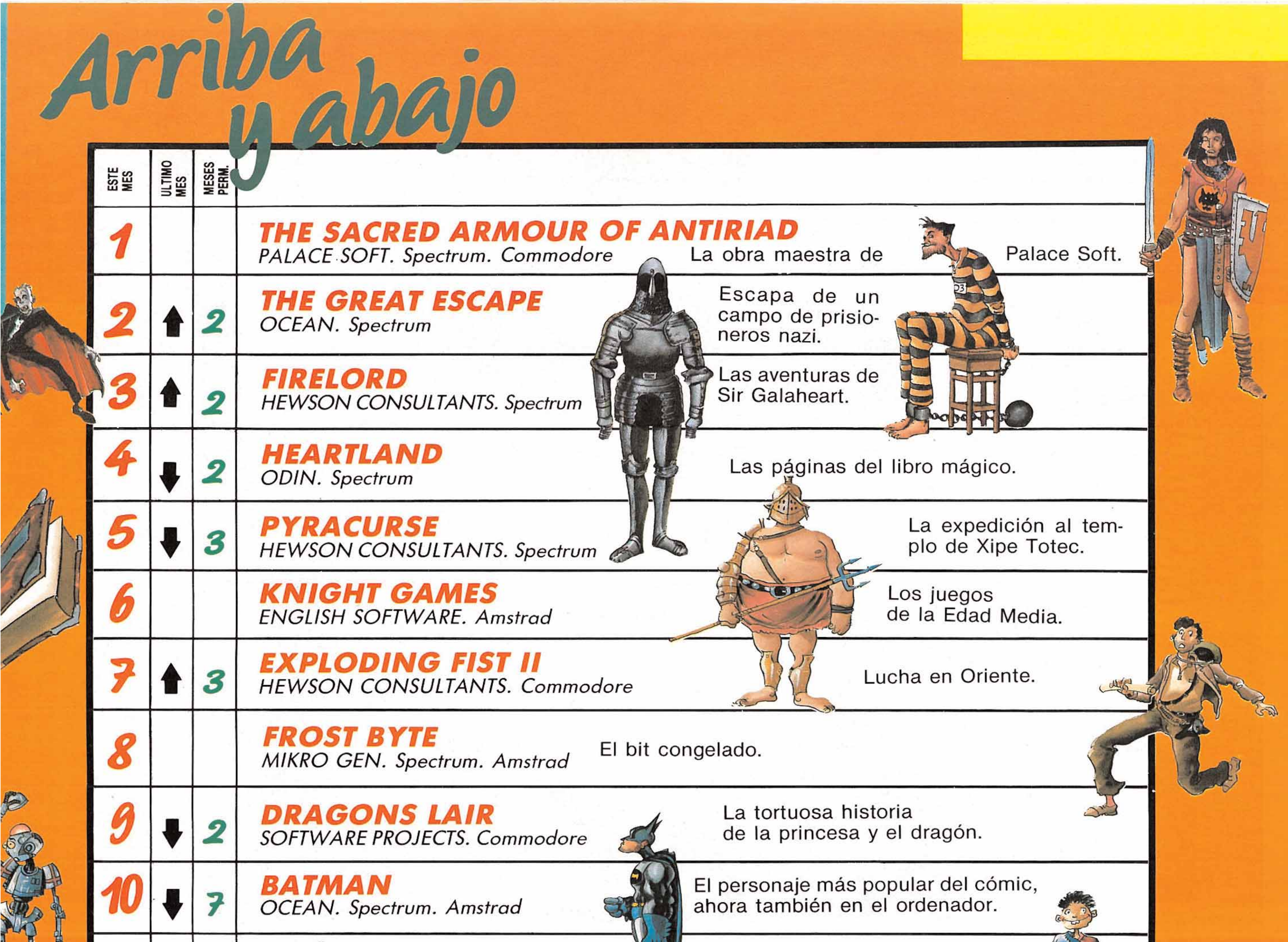
SAVE... Es la opción principal. Utilizándola es posible salvar el programa que tengamos en ese momento en el ordenador, en un disco o en un cassette (a 2.000 baudios).

TOOL... Esta es sin duda la más completa de todas las opciones del aparato. Nos permite mediante un menú anexo, cambiar datos de algún programa, visualizar ventanas de información (a modo de monitor), analizar los registros del Z80, modificar colores y controlar las variables del sistema.

Incorporar además las opciones de CLEAR y JUMP. Todo ello para goce y disfrute de los usuarios del Amstrad.



Arriba y abajo



ESTE MES	ULTIMO MES	MESES PERM.		
1			**THE SACRED ARMOUR OF ANTIRIAD** *PALACE SOFT. Spectrum. Commodore*	La obra maestra de Palace Soft.
2	↑	2	**THE GREAT ESCAPE** *OCEAN. Spectrum*	Escapa de un campo de prisioneros nazi.
3	↑	2	**FIRELORD** *HEWSON CONSULTANTS. Spectrum*	Las aventuras de Sir Galaheart.
4	↓	2	**HEARTLAND** *ODIN. Spectrum*	Las páginas del libro mágico.
5	↓	3	**PYRACURSE** *HEWSON CONSULTANTS. Spectrum*	La expedición al templo de Xipe Totec.
6			**KNIGHT GAMES** *ENGLISH SOFTWARE. Amstrad*	Los juegos de la Edad Media.
7	↑	3	**EXPLODING FIST II** *HEWSON CONSULTANTS. Commodore*	Lucha en Oriente.
8			**FROST BYTE** *MIKRO GEN. Spectrum. Amstrad*	El bit congelado.
9	↓	2	**DRAGONS LAIR** *SOFTWARE PROJECTS. Commodore*	La tortuosa historia de la princesa y el dragón.
10	↓	7	**BATMAN** *OCEAN. Spectrum. Amstrad*	El personaje más popular del cómic, ahora también en el ordenador.

11			**JACK THE NIPER** *G. GRHAPICKS. Spectrum. Amstrad*	La aventura continúa.
12			**SATINDLES STEEL** *MIKROGEN. Spectrum. Amstrad*	La amenaza androide.
13	⬇	3	**LAS TRES LUCES DE GLAURUNG** *ERBE. Spectrum. Amstrad*	La morada de Kulwoor.
14			**CAULDRON II** *P. SOFTWARE. Spectrum. Commodore*	Entra en el mundo mágico de la noche.
15	⬆	7	**WINTER GAMES** *EPYX. Spectrum. Amstrad. Commodore*	Las olimpiadas del ordenador.
16			**PHANTOMAS II** *DINAMIC. Spectrum*	Un ladrón en apuros.
17			**DINAMITE DAN II** *MIRRORSOFT. Spectrum*	*El regreso del doctor Blitzen.*
18			**GHOST'N GLOBINS** *ELITE. Spectrum. Amstrad*	Terror en el bosque encantado.
19			**CAMELOT WARRIORS** *DINAMIC. Spectrum. Amstrad*	En busca de los objetos perdidos.
20			**TENIS** *IMAGINE. Spectrum*	Vive toda la emoción de Wimbledon.

DIBUJOS: JAVIER OLIV

MICRO Manía

Todos los lectores que lo deseen, podrán enviar sus votaciones a la redacción de MICROMANIA bien por carta, indicando en el sobre: «Arriba y Abajo» o por teléfono.
Cada lector podrá votar los que considere los diez mejores juegos en orden de preferencia. En la lista que nos sea enviada a esta redacción, deberá figurar: nombre de programa, compañía que lo ha hecho y el ordenador para que ha sido programado.
Las cartas deben dirigirse a la siguiente dirección: Ctra. Irún km 12,400 Madrid; los que deseen hacerlo por teléfono, deberán marcar el número (91) 734 70 12.

EL MISTERIO DEL NILO



Los autores de "SIR FRED" te presentan su nueva creación: Si buscas ACCION sin límites y recorrer los paisajes africanos en una trepidante fuga, EL MISTERIO DEL NILO es tu video-aventura.

ZIGURAT SOFTWAR
Avda. Cardenal Herr
28034 MADRID

DE ZIGURAT:

NUCLEAR BOWLS

...ALERTA ROJA...ALERTA ROJA...
...ALERTA ROJA...ALERTA ROJA...
Queda poco tiempo para reparar el reactor de la central nuclear más potente de la Tierra. Aprovéchalo...



E ESPAÑOL
era Oria, 163
Tfno. (91) 201 84 89

Disponible SPECTRUM próximamente AMSTRAD y MSX

FROST BYTE

El malvado director nos taladró con sus ojos de hielo y dijo: «Quiero esto terminado para mañana». Esto, a lo que tan despectivamente se refería, era un imposible cargador para un juego de moda. Debíamos encontrar cinco indescifrables pokes en un programa con más máscaras que un carnaval.

Lloramos, pataleamos, le enseñamos las fotos de los niños y de la abuelita, pero fue inútil. Nos miró una vez más desde la imponente altura de su sillón de cuero repujado y dictaminó con voz glacial:

—Mañana a las nueve pasará un mensajero a recogerlo.

Cabizbajos abandonamos la redacción entre las miradas de comprensiva conmiseración de redactores, secretarias y fotógrafos. Hasta Lulbindo el pelota dejó durante un instante de abanicar al jefe para despedirnos con una mueca que pretendía ser amable.

Comencé a explicarle su misión y él asentía con destellos amarillos de electricidad estática.

Debía introducirse en el programa que mi compañero acababa de cargar en el ordenador y buscar cinco pokes: el de INFINITAS VIDAS, el de INMUNE ENEMIGOS, el de INMUNE CAIDAS, el de INFINITO TWANG y finalmente el de SUPER-SALTOS.

Cada uno de estos pokes estaba enmascarado por múltiples protecciones que nuestro byte debía burlar con sumo cuidado, ya que iba a encontrarse con multitud de peligros y dificultades.

En primer lugar la limitación de tiempo. En el nivel inferior del monitor había un marcador de TWANG. Era el tiempo de que disponía antes de que el poke buscado, encerrado en una jaula, desapareciera comido por los monstruos enmascaradores.

Estas criaturas eran altamente peligrosas y le acosarían a lo largo de su recorrido intentando acabar con cada una de sus cinco limitadas vidas.

Por si fuera poco, debería enfrentarse con altos muros y profundos laberintos a los que no podría acceder sin unas determinadas ayudas.



AYUDAS

Tienen formas de caramelos de tres colores: rojo, azul y verde. El ROJO le iba a permitir moverse a gran velocidad. Le resultaría imprescindible para atravesar ciertas barreras de mostruos Sube y Baja que se mueven a toda velocidad a través de la pantalla.

El AZUL le permitiría saltar más alto para alcanzar alturas de otra forma inaccesibles. A veces no iba a resultarle bastante y necesitaría auparse en uno de los colchones azules con muelles que pueden encontrarse a lo largo del juego. Estos mismos colchones resultan de gran utilidad para amortiguar las caídas cuando se cae desde gran altura.

Finalmente el caramelo VERDE le permitirá caer al suelo desde grandes distancias sin hacerse daño y perder una de las vidas.

Encontrará, además, una serie de cajas con municiones, normalmente al principio de cada fase, que le permitirán deshacerse de monstruos inoportunos que le bloqueen el paso. Hickey puede disparar a izquierda, a derecha y hacia arriba, incluso cuando esté saltando.

En último lugar encontrará una serie de corazones rojos que tras recogerlos y usarlos le otorgarán una vida extra.

Para poder utilizar estas ayudas tendrá que recogerlas primero y posteriormente usarlas (tecla USAR) en el momento en que le sean necesarias. El efecto de estos caramelos estarán en activo hasta que Hickey use otro objeto o cambie de fase.

Una vez en el ascensor pudimos dejar de fingir y estallamos en una sonora carcajada. La representación había vuelto a salir bien. Nos creían perdidos ante una misión imposible que podía suponer el fin de nuestras carreras. Y lo hubiera sido de no ser por un pequeño detalle. Mi socio y yo, tras largos años de esfuerzo y dedicación habíamos conseguido ¡un Frost Byte amaestrado!

Al llegar a casa sacamos al Frost de la jaula en la que le manteníamos y le dimos una pila alcalina como recompensa. Emocionado irguió su figura de gusanillo cibernético y dio un par de saltos. Estaba dispuesto para su trabajo.

—Hickey —le dije— tenemos un trabajo para ti.



```
INFINITAS VIDAS.-
  POKE 36560,24
  POKE 36561,2

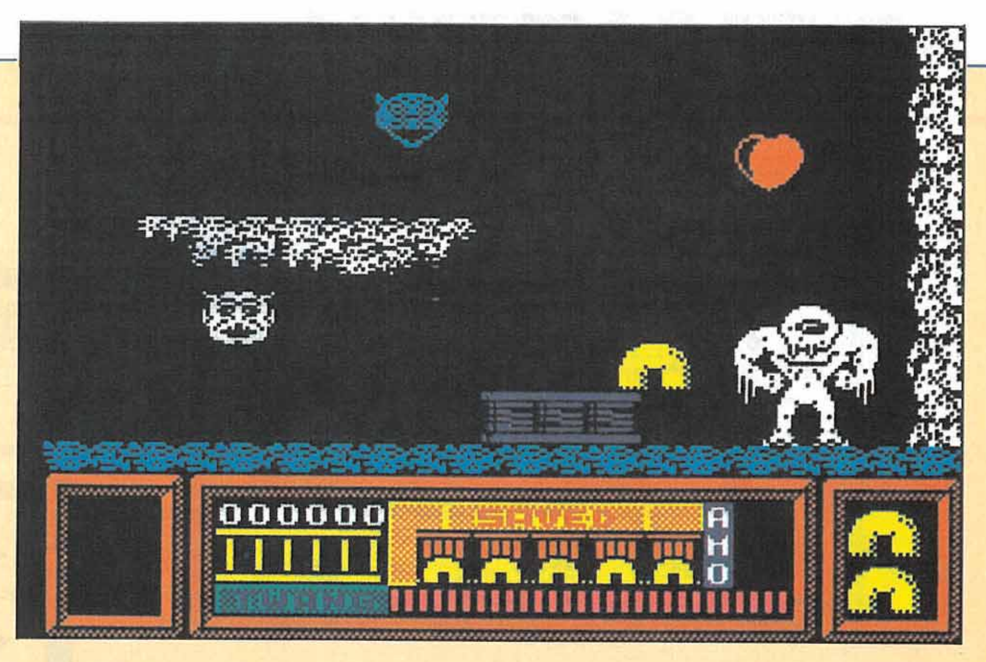
INFINITO TWANG.-
  POKE 33805,24
  POKE 33806,2

INMUNE ENEMIGOS.
  POKE 36315,24

INMUNE CAIDAS.-
  POKE 37113,24

SUPERSALTOS.-
  POKE 35675,200
```

Como norma general puede decirse que es imprescindible coger todos los objetos que vayan apareciendo, ya que al poco de hacerlo resultarán imprescindibles para atravesar alguna pantalla. La excepción a esta norma viene dada por las vidas extras (CORAZONES ROJOS). En muchos casos se pierde una vida en el intento de conseguir otra y en el inútil cambio se habrá malgastado un tiempo precioso.



EN BUSCA DEL POKE PERDIDO

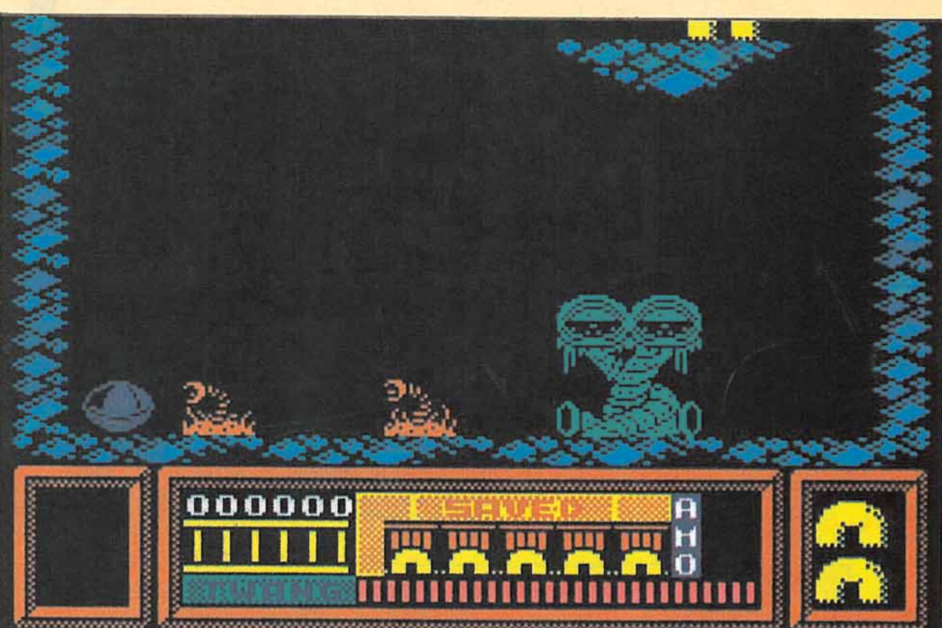
La búsqueda comienza en la primera pantalla cuando Hickey, el byte amaestrado, se escapa de su jaula gracias a la ganzúa electrónica que le habíamos facilitado. Debe coger las BALAS, usarlas y acabar con los gusarapillos y con las máscaras Sube y Baja.

Acto seguido se encuentra con un temido enemigo, las gotas de agua que pueden cortocircuitar los sensibles mecanismos de Hickey al menor contacto. Debe esperar a que la gota esté llegando al suelo para comenzar a avanzar y de esta forma cruzar antes de que llegue la siguiente. La máscara sucumbe con facilidad ante un certero disparo.

Así llega a la vista de su primer colchón de saltos. Para alcanzarlo debe abrirse paso disparando, intentando que sus disparos sean lo más certero posibles, ya que las balas se agotan con facilidad.

Salta y sube encontrándose con su primer caramelo de diamante. Una golosina ROJA que le permite moverse fácilmente con un disparo.

Descubre su primer caramelo AZUL. Para llegar hasta él debe usar el ROJO, con cuyo poder cruzará con facilidad bajo los Sube y Baja. Disparando hacia arriba elimina a la máscara que le acosa y usando el AZUL salta a la siguiente pantalla.



Evitando la gota y disparándole al gusarapo piojoso podrá acceder al colchón. Una vez allí debe actuar con sumo cuidado frente a las gotas y el triángulo. En un movimiento perfectamente coordinado tiene que saltar y avanzar al unísono para esquivar las gotas, y en cuanto toque el suelo, comenzar a disparar para acabar con el triángulo. A continuación coger el ROJO a toda velocidad y salir de allí lo antes posible porque el triángulo mortal vuelve a aparecer.

Se encuentra con una máscara que esquiva utilizando la doble velocidad del caramelo ROJO. Se detiene junto al escorpión. Para evitar al gomoso debe saltar. Este le imitará y así podrá pasar por debajo. Coge el caramelo AZUL, se acerca al final de la pantalla y salta avanzando.

Cae entonces en una plantaforma y gracias al efecto del caramelo ROJO no tiene problemas para llegar hasta el colchón. Una vez en él mata a la máscara y activa el caramelo AZUL. Para coger la vida extra (CORAZON ROJO) debe saltar y pulsar el recogedor a la vez. Salta disparando y elimina al guardián del POKE INFINITAS VIDAS. Ya es nuestro.

SEGUNDO NIVEL

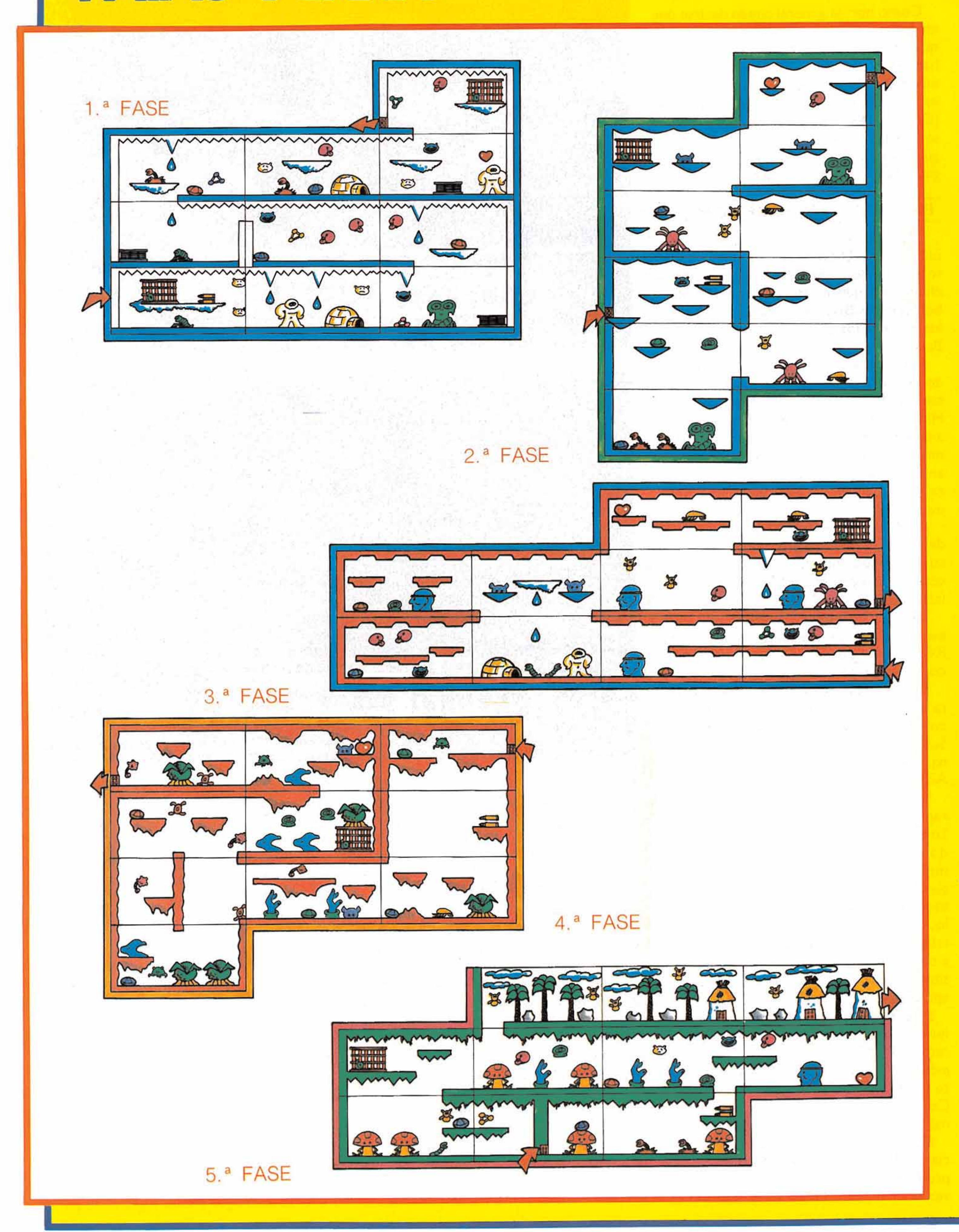
Este nivel se inica junto a un nuevo cargador de BALAS. Se acerca a él, lo recoge y volviendo junto a la puerta se deja caer.

Aterriza junto a un caramelo VERDE que le permitirá descender sin que sus circuitos sufran con el golpe. Activa el VERDE y se lanza por el lado izquierdo cayendo sobre un caramelo de color azul. Lo activa, salta y corrige el rumbo para descender justamente entre los dos escorpiones. Salta una vez más y cae junto al caramelo VERDE. Desde el ángulo derecho salta a la plataforma pulsando el avance hacia la derecha.

En esta nueva pantalla dispara hacia arriba para eliminar al monstruo que le acosa. Avanza disparando y mata a las pulgas. Finalmente consigue acceder a la plataforma y salta disparando para matar a las nuevas pulgas que van apareciendo. Se dirige hacia la izquierda y se deja caer pulsando el avance. De esta forma burla al monstruo y puede coger otro imprescindible caramelo ROJO.

En la nueva pantalla salta y activa el ROJO para burlar a los gusarapillos que se le aparecerán. Consigue así un nuevo caramelo AZUL. Activándolo obtiene el suficiente impulso como para alcanzar el nuevo POKE prisionero en su jaula. Es el de INMUNE ENEMIGOS. Las cosas marchan viento en popa.

Sin embargo, aún no ha conseguido acceder al nivel superior. Para hacerlo deberá disparar sobre el monstruo azul que aparece y desaparece, y saltar avanzando a la derecha. Allí encuentra un gran e inofensivo monstruo verde y junto a él una nueva plataforma. Dispara para limpiarse el camino de enemigos y salta disparando para


1.ª FASE
2.ª FASE
3.ª FASE
4.ª FASE
5.ª FASE

eliminar a los que aparecerán en su ascenso. Arriba descubrirá, a la izquierda como es de ley el corazón, y a la derecha la puerta del tercer nivel.

TERCER NIVEL

Avanzando por territorio tranquilo llega al primer caramelo ROJO de esta fase. Con él retrocede por el piso superior hasta llegar a las BALAS. El caramelo ROJO le permitirá llegar hasta éstas sin problemas y regresar de igual modo.

Antes de entrar en la siguiente pantalla activa las BALAS y entra disparando hasta atravesarla y llegar al caramelo AZUL. Retrocede y al volver a la pantalla anterior lo activa. Nada más entrar salta y pulsa el avance en dirección izquierda. En una repisa encuentra un nuevo caramelo ROJO.

Para obtenerlo debe despistar al incansable vigilante. Para ello sube a la plataforma y avanza hasta el borde. Una vez allí salta y al tocar suelo avanza pasando por debajo. El monstruo es más lento en imitarle y Hickey tiene tiempo para escapar. Coge el ROJO y repite el truco para volver.

En esta pantalla se deshace de los Sube y Baja con una ráfaga de disparos, pero en la siguiente las cosas son más complicadas. En principio debe disparar a los voladores y a toda velocidad situarse en la nuca de la gran cabeza azul. Desde ahí saltar disparando para eliminar a las pulgas que aparecerán en su trayectoria. Rápidamente continúa avanzando antes de que reaparezcan los parásitos y al llegar al final salta con el pulsador de avance accionado. Acaba de liberar el POKE de INMUNIDAD a las CAIDAS.

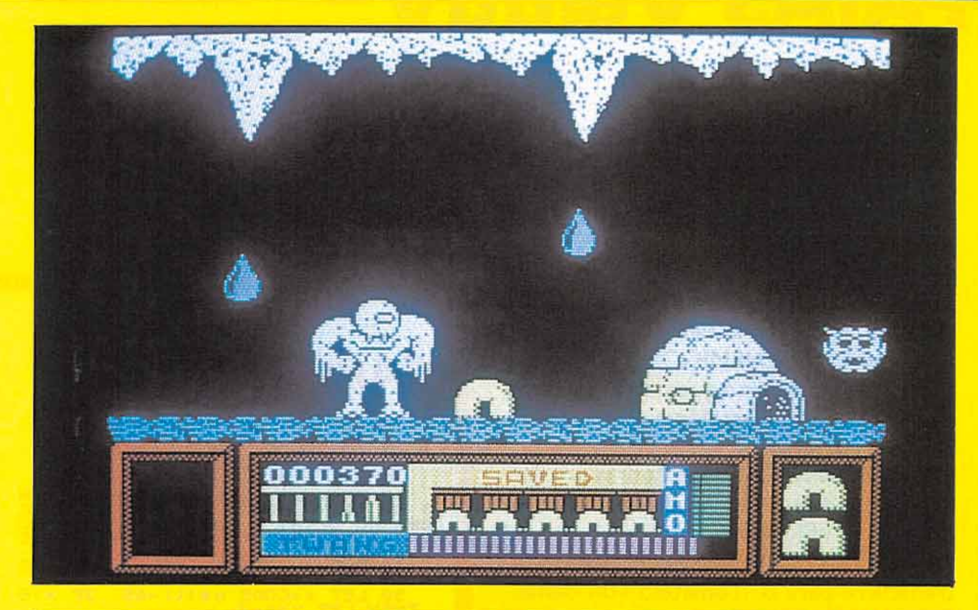
Retrocede por el mismo camino disparando contra las pulgas y se deja caer avanzando hacia la derecha. Allí encuentra un caramelo azul y la puerta del próximo nivel.

CUARTO NIVEL

Lo primero que encuentra es un caramelo VERDE. Debe cogerlo y tras activarlo, dejarse caer al vacío. Para no tropezar con el monstruo, tiene que hacerlo cuando éste ascienda, con el pulsador de avance apretado hacia la izquierda.

La caída le conduce a un tramo difícil. Va a caer sobre un caramelo AZUL. Nada más hacerlo debe apretar salto y recogedor a la vez para evitar ser devorado por las pulgas. Tras esto salta a la otra plataforma para recoger las BALAS. Con ellas en su poder vuelve a la plataforma primera y avanza hacia la izquierda.

En la siguiente pantalla mata al gusanillo y coge el caramelo VERDE. Lo activa y avanza para volver a dejarse caer, pero con cuidado; debe hacerlo saltando y pulsando el avance al unísono. Si no lo hace así y se deja caer avanzando simplemente, tropezará con un monstruo camuflado al borde el abismo.





Al llegar al fondo Hickey mata al monstruo que protege el caramelo azul, lo recoge y comienza la escalada por la zona que le da pie. Debe saltar disparando porque en su trayecto hay un enemigo. El siguiente salto le conduce hasta un caramelo rojo.

No lo usa todavía. Avanza y libera al nuevo POKE, en este caso el de INFINITO TWANG. Mata al monstruo verde y sube. Al llegar arriba activa el caramelo ROJO que con su velocidad extra le permite llegar hasta la puerta sin problemas.

QUINTO NIVEL

El final se acerca cuando Hickey se adentra en el nivel de las setas. En principio debe coger el caramelo AZUL que se encuentra sobre el hongo. Para hacerlo debe saltar y utilizar el recogedor mientras vaya por el aire. Avanza y coge las balas.

En la nueva pantalla sube avanzando hacia la derecha, le dispara al volador y se hace con una nueva vida extra. Salta avanzando a la izquierda y disparando, con lo que se deshace del gomoso de la lengua fuera.

Se encuentra con una máscara blanca que imita sus movimientos. Para esquivarla salta y al caer pasa por debajo. Coge el caramelo ROJO y lo activa. Con la velocidad extraordinaria rebasa los Sube y Baja y llega al último POKE que resulta ser el de SUPER SALTOS. Pero la misión no ha terminado todavía.

Aún debe retroceder y ascender por un estrecho túnel en busca de la salida. Llega de esta forma al exterior, un extraño paisaje tropical lleno de pedruscos que Hickey deberá saltar evitando a los orejones voladores. Tras tres pantallas llega el buscado final: «WILL DONE, YOU HAVE ESCAPED...»

PROGRAMA CARGADOR

Teclea esta cargador y obtendrás las siguientes ventajas:

— INFINITAS VIDAS: Muévete por el interior del programa sin temor por tu eléctrica vida. Tendrás tantas como desees.

— INMUNE ENEMIGOS: Corretea a tus anchas sin temor a gomosos, máscaras, piojillos salvajes o escalopendras furiosas. Eres invulnerable.

— INMUNE CAIDAS: Podrás arrojarte al abismo que desees sin necesidad de caramelos VERDES.

— INFINITO TWANG: El tiempo no transcurre para ti. Tómatelo con calma.

— SUPER-SALTOS: Los que consigues con los caramelos AZULES te parecerán una nadería frente a estos saltos gigantes.

TECLAS: Redefinibles o O: Izquierda.
P: Derecha.
Q: Salto.
E: Usar.
M: Disparo.

JOYSTICK: Adelante: Salto.
Atrá: Usar.
Izquierda: Izquierda.
Derecha: Derecha.
Disparo: Disparo.

SOLO PARA ADICTOS TOP SECRET

CARGADOR

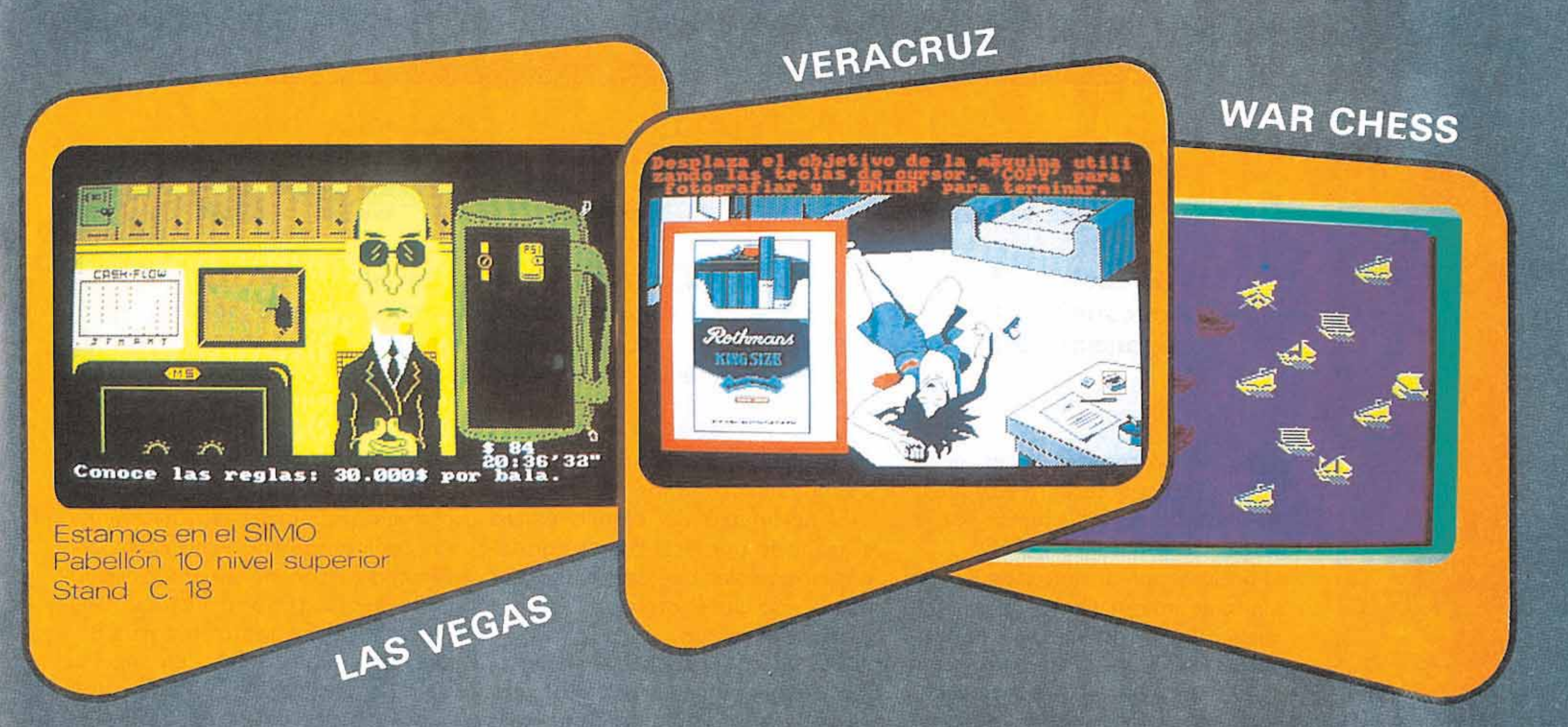
```
  10 RESTORE : CLEAR 30000: PRIN
T AT 12,7; PAPER 2; INK 7;"COMPR
OBANDO DATAS": LET dir=23296: FO
R l=1 TO 10: READ h$,control: LE
T suma=0
  20 FOR t=1 TO 19 STEP 2: IF LE
N h$<>20 THEN GO TO 90
  30 LET x=CODE h$(t)-48: IF x>9
 THEN LET x=x-7
  40 LET y=CODE h$(t+1)-48: IF y
>9 THEN LET y=y-7
  50 LET d=16*x+y: IF d>255 THEN
 GO TO 90
  60 POKE dir,d: LET suma=suma+d
: LET dir=dir+1: NEXT t
  70 IF suma<>control THEN GO TO
 90
  80 NEXT l: GO TO 400
  90 OUT 254,0: PRINT AT 15,6; I
NVERSE 1;"REVISA LA LINEA ";99+l
: BEEP 1,1: STOP
 100 DATA "DD21CB5C1178043EFF37"
,1062
 101 DATA "CD560530F1CD2461DD21"
,1177
 102 DATA "73FD11D0013EFF37CD56"
,1257
 103 DATA "0530F121180D2234FE21"
,737
 104 DATA "EC9D224BFE21181322F7"
,1113
 105 DATA "FE3E053262FE21465B11"
,934
 106 DATA "21FF011C00EDB0C330FE"
,1227
 107 DATA "CD805B21180222D08E22"
,901
 108 DATA "0D843E1832DB8D32F990"
,1084
 109 DATA "3EC8325B8BC300800000"
,865
 400 CLEAR : POKE 23658,0: INPUT
 "QUIERES HACER UNA COPIA EN CIN
TADE ESTE CARGADOR? (s/n)";A$: I
F A$="s" THEN SAVE "MICROFROST"
LINE 0: PRINT #0;"REBOBINA LA CI
NTA Y PULSA UNA  TECLA PARA VER
IFICAR": PAUSE 0: CLS : VERIFY "
MICROFROST": CLS
 500 INPUT "INFINITAS VIDAS(s/n)
";a$: IF a$<>"s" THEN POKE 23374
,0
 510 INPUT "INFINITO TWANG(s/n)"
;a$: IF a$<>"s" THEN POKE 23377,
0
 520 INPUT "INMUNE ENEMIGOS(s/n)
";a$: IF a$<>"s" THEN POKE 23382
,0
 530 INPUT "INMUNE CAIDAS(s/n)";
a$: IF a$<>"s" THEN POKE 23385,0
 540 INPUT "SUPERSALTOS(s/n)";a$
: IF a$<>"s" THEN POKE 23390,0
 600 PRINT #0;"Pulsa una tecla y
 carga la cintaoriginal desde el
 principio...": PAUSE 0: POKE 23
624,69: POKE 23693,69: CLS

 700 RANDOMIZE USR 23296
```

¡TE DESAFIAMOS!

M.S.X. 1 y 2
AMSTRAD

¡ACEPTA EL RETO!

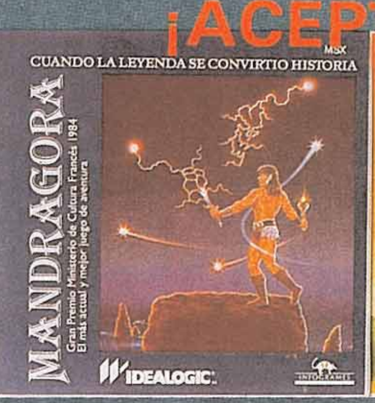


DESAFIAMOS TU IMAGINACION, TU LOGICA, TU ESPIRITU DE AVENTURA. A TU JOYSTICK. TE DESAFIAMOS A PASARLO BIEN ¡A LO GRANDE! ¡A TOPE CON TU ORDENADOR!
TE PRESENTAMOS LOS MAS ALUCINANTES JUEGOS.
SUPERPROGRAMAS. SUPER: DESAFIANTES, INTRIGANTES, LLENOS DE ESTRATEGIA PARA QUE USES A FONDO TU IMAGINACION Y DEMUESTRES TU HABILIDAD E INTELIGENCIA. TE PROPONEMOS HORAS DE DIVERSION SEGURA.
¿HASTA QUE HORA DE LA MADRUGADA RESISTIRAS?

¡ACEPTA EL RETO!









¡¡NOVEDAD!!

EL CASO VERACRUZ / WAR CHESS / THE MOST AMAZING MEMORY GAME / MANDRAGORA / LAS VEGAS / EL GNOMO FEDOR / 3D MAGIC PIN BALL / SKATE DRAGON



Pedidos: Tel. 253 74 00





GREAT ESCAPE

El capitán McQueen descendió del camión y miró a su alrededor. Se encontraba frente a un pequeño y lúgubre castillo austríaco, que por exigencias de la contienda, se había visto transformado en prisión de alta seguridad para prisioneros de guerra.

En el tiempo que llevaba detenido era la tercera vez que le trasladaban. Siempre por la misma causa: intento de fuga.

Sonrió al pensar que nadie hubiera podido imaginarlo de él, un apacible oficial de intendencia más habituado al trasiego de expedientes que a la acción. Sin embargo una gran franja blanca con letras rojas cruzaba de lado a lado su expediente. En ella podía leerse: «Capitán S. McQueen, experto en fugas».

El capitán McQueen se encontraba en una fortaleza rodeada de altas vallas de alambre espinoso. El castillo estaba vigilado por numerosos guardianes bajo el mando directo de un comandante en jefe, un miembro de la Bergmag obsesionado por la seguridad, que patrullaba día y noche por los rincones más insólitos. Sus idas y venidas eran imprevisibles y podía aparecer en cualquier lugar, dentro o fuera del campo en el momento menos pensado.

Por el contrario sus soldados seguían siempre itinerarios fijos con la particularidad de invertir siempre el mismo tiempo en los recorridos.

El perímetro del castillo estaba custodiado por altas torres con focos orientables que por las noches barrían de uno a otro lado el perímetro del campo.

Por si fuera poco una jauría de fieros y entrenados perros alsacianos vigilaba constantemente las vallas que rodeaban el campo.

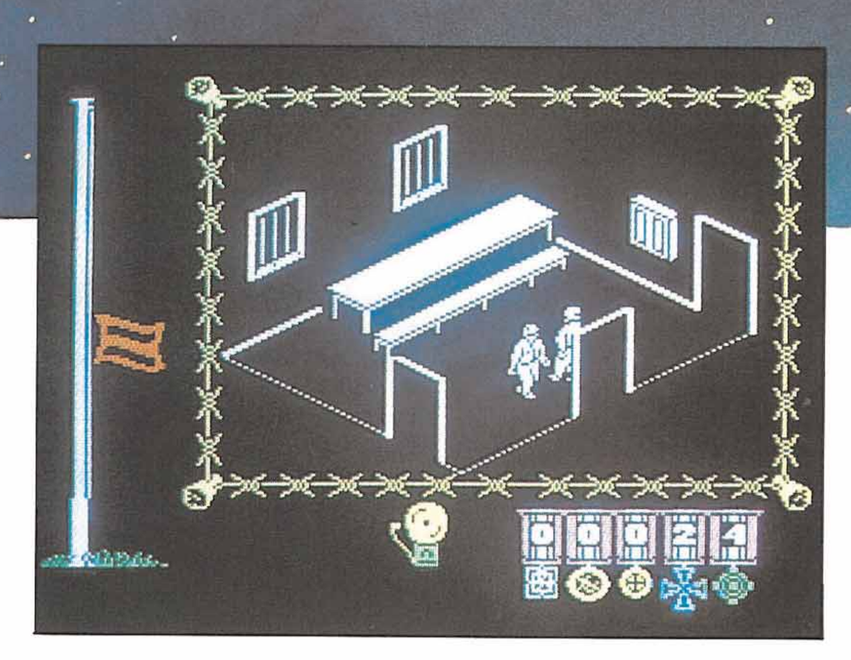
Aunque sin duda, la mayor dificultad con que McQueen iba a tropezar era el rígido horario de la prisión. Existía un estricto plan de vida diario de cumplimiento obligatorio, que mantenía ocupados a los presos en todo momento.

Los cautivos se levantaban todas las mañanas a toque de sirena y tras unos momentos acudían a formar para el desayuno. Alineados se dirigían al comedor y se sentaban a comer cada uno en su sitio. El de McQueen era el asiento más cercano a la puerta de la segunda sala de comedores.

Tras el refrigerio tenían unos momentos de libertad y nuevamente la campana les llamaba a formación para acudir al campo de ejercicios, un terreno vallado y altamente vigilado pero en el exterior del campo. Allí disfrutaban de un rato libre para dedicarse a pasear, pero en seguida volvía a sonar la sirena y debían volver al interior del castillo. Un nuevo rato libre y finalmente la llamada del toque de queda anunciando que era hora de irse a la cama.

En los momentos de libertad entre actividades McQueen podía moverse por el campo y realizar las actividades que deseara. Podría hacerlo también en las horas marcadas como de cumplimiento obligatorio, sin embargo, corría el riesgo de verse descubierto y conducido a una celda de castigo, donde su moral descendería peligrosamente.

El nivel de la moral queda reflejado en la bandera que aparece en el lado izquierdo del monitor. Esta enseña tendrá además color verde



cuando sigamos fielmente la rutina del campo, y se tornará de color rojo cuando nos alejemos de ésta.

AYUDAS PARA LA HUIDA

La situación de McQueen no era tan desesperada como pudiera pensarse. Existían varias bazas que jugaban en su favor.

En primer lugar la existencia en el subsuelo del castillo de una intrincada red de alcantarillas y pasadizos secretos en los que podía introducirse. Debía por lo tanto elaborar un plano detallado de las galerías, ya que en caso contrario corría el riesgo de extraviarse en el momento de la fuga.

Una de las entradas al laberinto estaba en su propio barracón, detrás de la estufa que había junto a su cama. Este pasadizo, como más tarde comprobaría, comunicaba directamente con el campo de ejercicios. Y no era la única.

En una de las habitaciones del ala norte del castillo, a la que se accedía por la puerta más cercana a la valla del este, se encontraba otra entrada camuflada tras un baúl que podía arrastrarse con facilidad. Este nuevo pasadizo comunicaba con una trampilla en la tierra de nadie, entre las dos alambradas de la zona este, junto a la torreta.

Por otra parte el comité de fugas de la prisión había puesto a su disposición una serie de objetos que le serían de gran ayuda de cara a planear su fuga. Su fama de gran escapista le había precedido y todo eran facilidades.

Los objetos, según le indicaron, habían sido escondidos en diferentes lugares, por lo cual sería conveniente que durante unos días se dejara llevar por la rutina y fuera localizando estos escondites.

La lista de objetos era de lo más variopinta, dada la multiplicidad de planes posibles de fuga que podrían plantearse. Entre ellos se incluían:

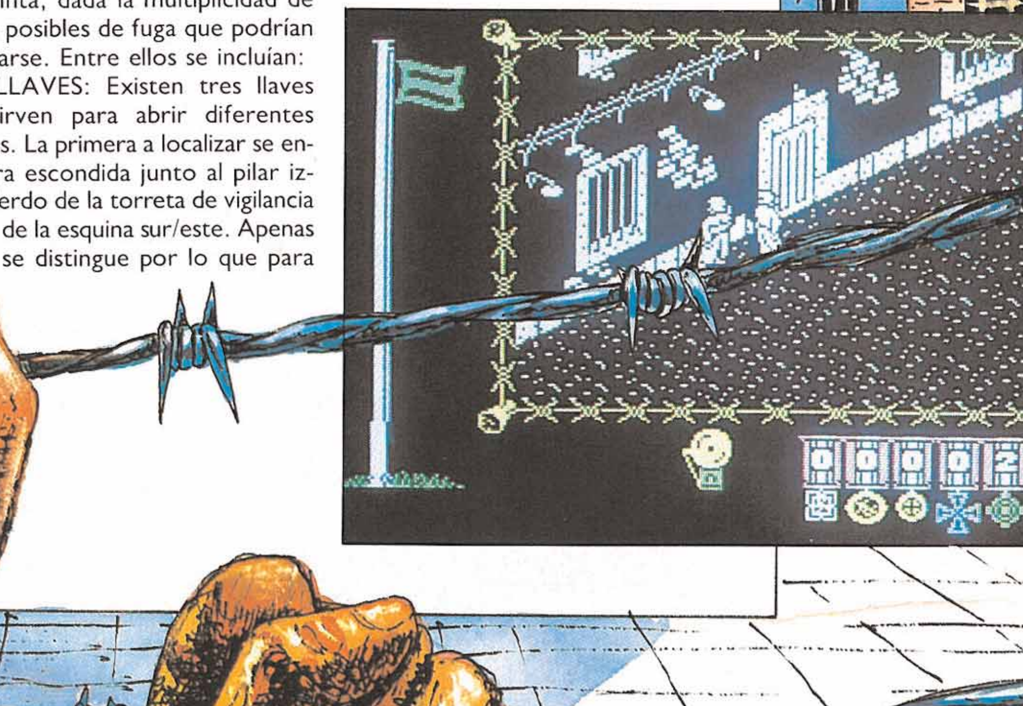
— LLAVES: Existen tres llaves que sirven para abrir diferentes puertas. La primera a localizar se encuentra escondida junto al pilar izquierdo de la torreta de vigilancia de la esquina sur/este. Apenas se distingue por lo que para hacerse con ella es preciso actuar a tientas. Esta primera llave sirve para acceder a las herramientas, ya que permite abrir la puerta más cercana a la valla por el lado este. Al entrar existen dos puertas. En la del fondo se encuentran las herramientas. En la otra una de las entradas al pasadizo, camuflada tras un baúl.

Otra llave se localiza al ir a desayunar. Al entrar en el lado oeste camino de la comida, te introduces en la primera puerta a mano izquierda y allí está a simple vista. Esta segunda llave te permitirá acceder a las habitaciones de la zona norte, a través de la puerta que se encuentra a la derecha en el primer comedor.

La tercera llave se encuentra al final de este recorrido en la zona norte, junto con la documentación.

— HERRAMIENTAS: Sirven para abrir cualquier tipo de puerta, incluso las que poseen su correspondiente llave, aunque el tiempo necesario para hacerlo es mucho mayor en este caso, con el consiguiente riesgo de ser descubierto.

— CAJA DE LA CRUZ ROJA: Es uno de los elementos imprescindibles. En ella os irán apareciendo diferentes objetos como la bolsa, las tenazas o la brújula. Para haceros





con ellos debéis primero coger la caja (disparo + arriba); acto seguido usarla (disparo + izquierda). Aparecerá así el objeto que os corresponda que podréis volver a coger. Lo primero en aparecer será la bolsa. Debéis llevarla a algún escondite seguro para que no os la quiten. Si lo hacen en el próximo envío de la Cruz Roja volverá a aparecer la bolsa. En segundo lugar aparecerán las tenazas y finalmente la brújula.

Estos tres elementos resultan imprescindibles en cualquier plan de fuga, si bien la bolsa puede ser sustituida por la documentación como veremos más adelante. También aparece el chocolate.

— TENAZAS: Resultan imprescindibles para cortar la valla de alambre que rodea el campo en todas direcciones.

— BRUJULA: Imprescindible en la fuga si no quieres ser recapturado totalmente perdido.

— BOLSA: En las fugas debes llevar siempre la bolsa o la documentación y la brújula.

— PALA: Sirve para limpiar los túneles de escombros y derrumbes. Se encuentra en la sala del baúl, junto a la de las herramientas.

— LINTERNA: Proporciona luz en los pasadizos. Sin ella es muy fácil perderse. El camino más corto para encontrarla es entrar en la zona norte por la puerta más cercana al oeste. En la primera habitación encontraréis la ropa. Entrando por la primera puerta a la derecha veréis la linterna.

— ROPA: Si cogéis la ropa y la utilizáis os veréis convertidos de repente en un soldado alemán. Os servirá para despistar a vuestros perseguidores, pero atención: Si os escapáis y uno de los objetos que cargáis es la ropa, seréis recapturados y fusilados por espionaje. Si la utilizáis junto con la documentación y os presentáis al guardián del portalón del castillo (extremo oeste de la zona sur) es posible que éste os franquee la entrada. Es muy arriesgado pero en el riesgo está el placer.

— DOCUMENTACION: Lo mismo que la bolsa resulta de gran utilidad en las fugas si se acompaña de la brújula. Acompañando a la ropa os servirá para entrar por el portalón.

El camino más corto para llegar hasta ella es a través de la puerta central de la zona norte. Encontraréis primero una habitación vacía. En ella la puerta de la derecha os conducirá hasta la habitación en que se encuentra la documentación y una de las llaves.

— VENENO: Se trata de una botella marcada con la letra «P» (poison-veneno). Se utiliza para narcotizar a los perros. Debe utilizarse en compañía del chocolate —y el efecto narcótico será fulminante— o en compañía de la comida —con un efecto mucho menor—. Se encuentra con facilidad en el primer barracón de izquierda a derecha.

— CHOCOLATE: La tableta de chocolate aparece también en la caja de la Cruz Roja. Aparte del ya mencionado efecto narcótico sobre los perros, os servirá para sobornar a un soldado para que ocupe vuestro lugar en las revistas. Para hacerlo efectivo debéis acudir al tercer barracón, contando de izquierda a derecha. En la habitación de la estufa y acercándonos a ésta, usáis el chocolate. Aparecerá entonces un soldado similar a vosotros que aceptará el soborno. Esta operación también puede realizarse en la sala del baúl que oculta la entrada al pasadizo.

— COMIDA: Su única utilidad es un leve efecto narcótico sobre los perros si la utilizáis junto con el veneno. Se encuentra entrando por la puerta de la derecha del primero de los comedores.

— RADIO: No tiene ninguna utilidad salvo la de despistar al jugador. Se encuentra en la habitación siguiente a la comida.

Si cuando os capturan lle-



váis encima algún objeto, éste os será confiscado. Por eso en caso de que vayáis a ser sorprendidos, lo mejor es deshaceros de ellos. Para hacerlo deberéis pulsar disparo + abajo.

Como sólo es posible transportar dos objetos al unísono, los objetos que hayáis encontrado y que penséis utilizar con posterioridad deberéis esconderlos en algún lugar fuera de la vista de los guardias.

PLAN DE FUGA

En la gran escapada cada jugador es quien organiza su plan de fuga. Los hay para todos los gustos. Como norma general hay que advertir, sin embargo, que sea cual sea el lugar por donde se realice la fuga, ésta sólo llegará a buen término si al hacerlo se hace llevando dos objetos. De no hacerlo así un letrero nos avisará de que efectivamente hemos conseguido escaparnos pero que hemos sido recapturados por..., y aquí avisará que nos faltaban documentos, que estábamos perdidos o que nos habían fusilado por espías.

Los objetos que invariablemente funcionan son la brújula y la bolsa, o la brújula y los documentos. Si se consigue huir portando estos elementos el éxito está asegurado.

El plan de fuga del capitán McQueen es uno de los que pueden realizarse, pero indudablemente existen muchas variantes.

En cualquiera de ellos es imprescindible dejar el juego a su aire —con el piloto automático por así decirlo— durante bastante rato, dado que la mayor parte de los objetos realmente útiles para una fuga aparecen dentro de la caja de la Cruz Roja y esto sólo ocurre cada cierto tiempo.

Eso sí, cada vez que la pantalla vise con «Red Cross Parcel» debéis acudir a la sala de los paquetes (puerta superior de la zona oeste) y recoger el objeto que haya dentro.

Una vez con él en vuestro poder debéis acudir al pasadizo camuflado tras la estufa de vuestro cuarto y dejarlo allí escondido. Estas operaciones deben realizarse en el tiempo libre entre una actividad y otra, tiempo que además debéis aprovechar para iros familiarizando con el túnel que va desde vuestro cuarto al campo de ejercicios, ya que a través de él va a realizarse la fuga. Para ello, el primer objeto que debéis conseguir es la linterna.

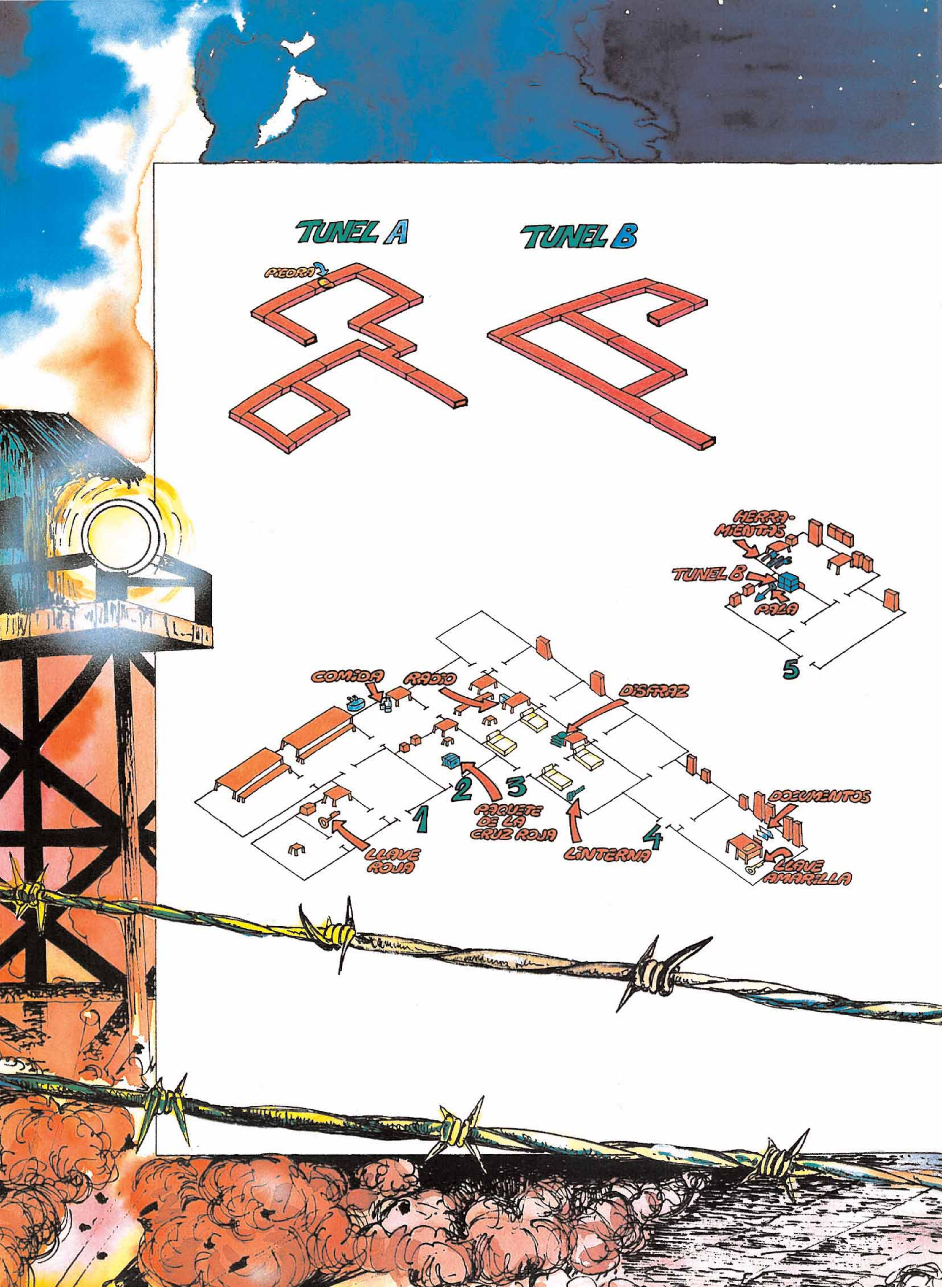
Para conseguirla, tenéis primeramente que conseguir la llave que hay escondida al pie de la torreta de vigilancia.

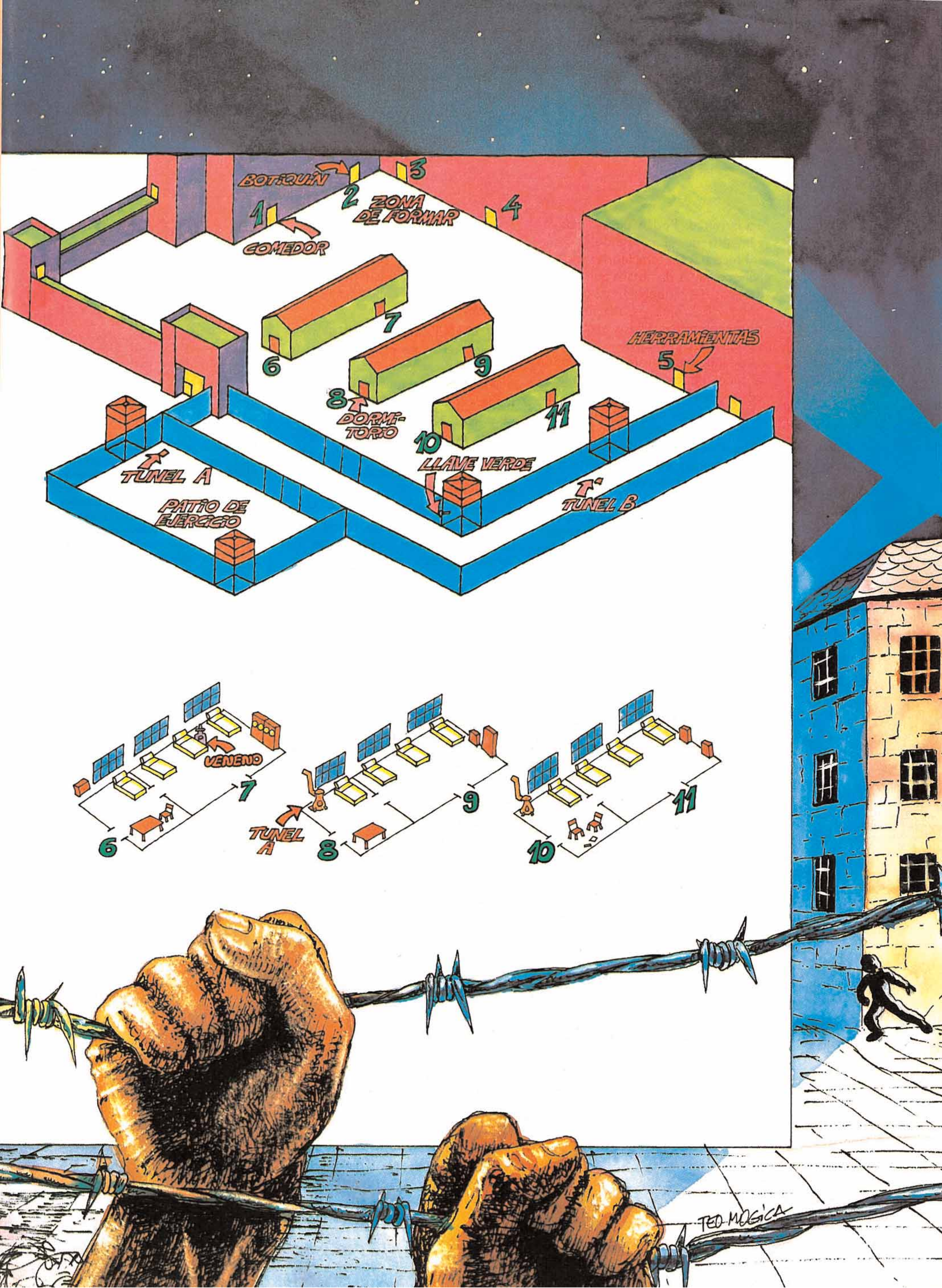
Con ella, recoger las herramientas y con éstas abrir la puerta que os lleva a la linterna.

Aprovechad el viaje a por las herramientas y recoged la pala en la puerta de al lado, ya que también va a hacer falta.

El pasadizo, como podéis ver en el mapa, no es excesivamente complicado. El mayor problema es un derrumbe que lo bloquea ha-

TEO MOGICA


TUNEL A
TUNEL B
PIEDRA
HERRA-
MIENTAS
TUNEL B
PALA
5
COMIDA
RADIO
DISFRAZ
DOCUMENTOS
1
2
3
4
PAQUETE
DE LA
CRUZ ROJA
LLAVE
ROJA
LINTERNA
LLAVE
AMARILLA


BOTIQUÍN
1
2
3
ZONA DE FORMAR
4
COMEDOR
7
6
9
8
DORMI-TORIO
10
11
HERRAMIENTAS
5
TUNEL A
LLAVE VERDE
TUNEL B
PATIO DE EJERCICIO
VENENO
7
6
TUNEL A
8
9
10
11
TED MOGICA



cia la mitad. Podéis deshaceros fácilmente de él utilizando la pala.

Necesitaréis también las tenazas para cortar la alambrada que va a separaros de la libertad, así como la bolsa y la brújula para la fuga propiamente dicha. Todos estos objetos aparecen en la caja.

Cuando los tengáis todos ellos en el túnel, debéis llevarlos hasta la salida del campo de ejercicios. Una vez allí, salid fuera cargando las tenazas y la brújula, cuando veáis el campo libre. Cortad el alambre y salid. Dejad la brújula escondida junto a las patas de la torreta y volver al túnel.

Posiblemente debáis esperar una jornada completa haciendo una vida normal, hasta que podáis repetir la misma operación con la bolsa. Cuando lo consigáis, abandonad las tenazas y, cargando con la brújula y la bolsa, corred alejándoos del campo. La fuga habrá sido un éxito.

PROGRAMA CARGADOR

Este cargador va a facilitaros mucho las cosas, al permitiros jugar con tranquilidad. Gracias a él obtendréis:

— INFINITA MORAL: Vais a ser el prisionero más paliza de toda la historia del campamento. No habrá quien acabe con vuestro espíritu de lucha.

— MULTI-OBJETOS: Cualquier objeto que necesitéis aparecerá en todas las habitaciones y túneles. Más que una cárcel, va a acabar pareciendo el rastro.

— INMUNE-ENEMIGOS: Hasta el temible comandante os saludará atentamente al ver cómo intentáis fugaros. Nadie os molestará.

— ATRAVESAR PUERTAS: Podréis entrar y salir por todas las puertas del interior del campamento que deseéis, como si fuérais miembros de una visita turística.

LISTADO 1

```
  10 RESTORE : CLEAR 65535: PRIN
T AT 12,7; PAPER 2; INK 7;"COMPR
OBANDO DATAS": LET dir=23296: FO
R l=1 TO 18: READ h$,control: LE
T suma=0
  20 FOR t=1 TO 19 STEP 2: IF LE
N h$<>20 THEN GO TO 90
  30 LET x=CODE h$(t)-48: IF x>9
 THEN LET x=x-7
  40 LET y=CODE h$(t+1)-48: IF y
>9 THEN LET y=y-7
  50 LET d=16*x+y: IF d>255 THEN
 GO TO 90
  60 POKE dir,d: LET suma=suma+d
: LET dir=dir+1: NEXT t
  70 IF suma<>control THEN GO TO
 90
  80 NEXT l: GO TO 160
  90 OUT 254,0: PRINT AT 15,6; I
NVERSE 1;"REVISA LA LINEA ";99+l
: BEEP 1,1: STOP
 100 DATA "025B4A3CC3F11F02FE5B"
,1041
 101 DATA "F2DCA16A008DE3DE4FAE"
,1572
 102 DATA "FCEDEFB8DC43DB1B4CE7"
,1752
 103 DATA "1323078385E32A26D05A"
,930
 104 DATA "03EDCF39F8FAFA81FAA9"
,1800
 105 DATA "E18B79DC09A98700D8A18"
,1193
 106 DATA "26BC53C2A8C9C8EE14F8"
,1578
 107 DATA "8ECC4000E84912BA3DF9"
,1229
 108 DATA "D6D8E9C4A98010FF525F"
,1604
 109 DATA "0293972737A5CC9EA287"
,1218
 110 DATA "9627F7FD363A01DD21A9"
,1225
 111 DATA "5BCD3A072A535C118302"
,728
 112 DATA "19EB21835B012600EDB0"
,967
 113 DATA "C93CC27574A5B24F7C48"
,1306
 114 DATA "764C1F5ECA1F66442789"
,898
 115 DATA "5C97EB7C8A657417427B"
,1169
 116 DATA "A966EA331F5F54BD8500"
,1088
 117 DATA "62312020202020202020"
,403
 400 CLEAR : POKE 23658,0: INPUT
 "QUIERES HACER UNA COPIA EN CIN
TADE ESTE CARGADOR? (s/n)";A$: I
F A$="s" THEN SAVE "MICROGREAT"
LINE 0: PRINT #0;"REBOBINA LA CI
NTA Y PULSA UNA   TECLA PARA VER
IFICAR": PAUSE 0: CLS : VERIFY "
MICROGREAT": CLS
 500 INPUT "INFINITA MORAL(s/n)"
;a$: IF a$<>"s" THEN POKE 23385,
252
 510 INPUT "GUARDIANES BENIGNOS(
s/n)";a$: IF a$<>"s" THEN POKE 2
3381,79
 520 INPUT "PUERTAS ABIERTAS(s/n
)";a$: IF a$<>"s" THEN POKE 2338
8,33: POKE 23391,16
 530 INPUT "MULTI-OBJETOS(s/n)";
a$: IF a$<>"s" THEN POKE 23394,1
24: POKE 23397,249
 600 PRINT #0;"Pulsa una tecla y
 carga la cintaoriginal desde el
 principio...": PAUSE 0: CLS
 700 LET a=USR 23399
```

```
INFINITA MORAL
POKE 41182,0

INMUNE
POKE 52395,201

SIN ENEMIGOS
POKE 50209,201

MULTI OBJETOS
POKE 56245,0
POKE 56246,0

ATRAVESAR PUERTAS
POKE 45928,0
POKE 45619,0
```

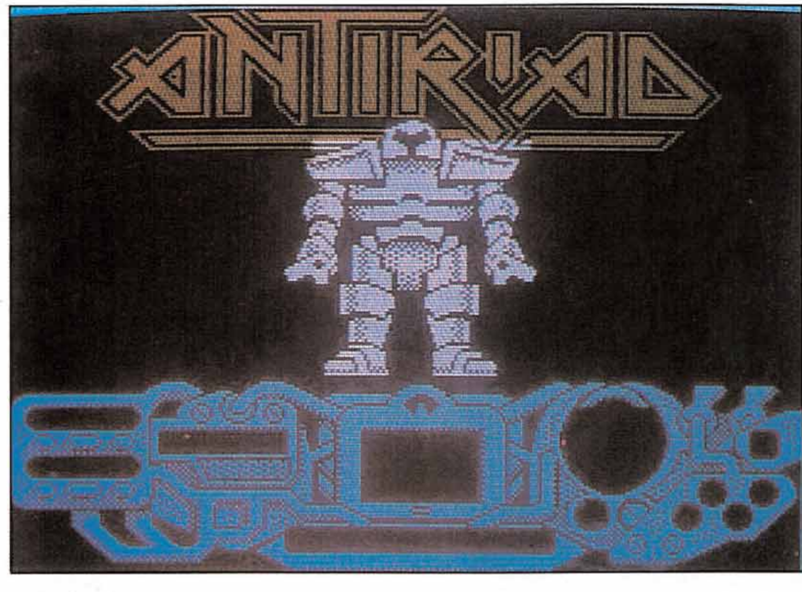
ANTIRIAD

La Tierra ha sido de nuevo atacada, invadida y sometida por una raza alienígena; pero a los opresores no les queda mucho tiempo de felicidad, un resplandeciente héroe ha decidido ayudarles en la búsqueda del camino de vuelta a su planeta, ¿a que no adivinas quién va a colaborar con él?

Había llegado el momento de la partida. La tribu en pleno se había reunido para despedirle y desearle suerte. Todos ellos parecían estar seguros de que volvería victorioso, incluso él lo había estado el día anterior; pero su última reunión con el Consejo de Ancianos le había llenado de dudas. La historia que le contaron, la misma que a ellos les había sido contada, era demasiado increíble para no ser cierta.

Según ellos, en un remoto pasado la Tierra estuvo poblada por tantos humanos que ni siquiera el anciano más sabio sería capaz de recordar los números necesarios para contarlos. Pero no sólo eran muchos, también eran poderosos, tanto que hubiesen podido destruir a los Amos sin apenas esfuerzo. En cambio, se destruyeron entre sí con armas atómicas, infinitamente más mortales que sus arcos y flechas. Casi arrasaron el planeta y únicamente algunos pudieron salvarse. El tiempo pasó, formaron tribus y empezaron a vivir de nuevo. Y entonces, aparecieron los Amos.

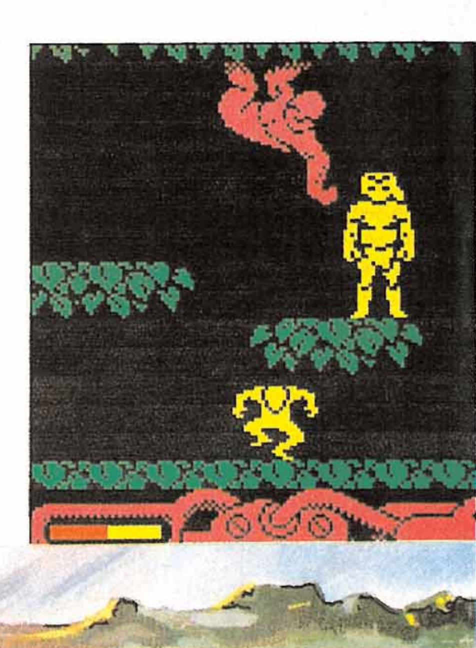
Una mañana llegaron del cielo cientos de naves que atacaron el poblado, eliminando cualquier intento de resistencia de forma mortal y sangrienta. Instalaron su cuartel general en la cima de la montaña próxima y cogieron a todos aquellos que podían trabajar, para explotar una mina situada cerca. Desde entonces, y periódicamente, realizaban incursiones para reemplazar a los que morían en las entrañas de la tierra. Pero los ancianos de la tribu no se sometieron y comenzaron a trazar un plan para acabar con el enemigo. El plan se basaba en un secreto sólo conocido por los componentes del consejo y que era transmitido verbalmente de generación en generación. Hablaba de la existencia de una armadura, la armadura sagrada de Antiriad, construida en la era atómica y que poseía extraordinarios poderes. Debía ser encontrada y usada para liberarse de los invasores. Era la única oportunidad de una especie condenada a la extinción.



LA ARMADURA

La armadura y los componentes que la completaban estaban esparcidos por el bosque que cubría la base de la montaña donde habitaba el enemigo. Esta era una zona prohibida incluso antes de la llegada de los Amos: el grado de radiactividad era demasiado alto para sobrevivir durante mucho tiempo, además estaba poblada por horribles seres, producto de las infinitas mutaciones, y por los no menos mortales guardianes mecánicos.

Thol se despidió por última vez de todos y comenzó el viaje hacia la inmensa montaña que sería su desti-



no. Tardó más de dos fases de Luna en alcanzarla. Finalmente llegó hasta su base, el bosque era oscuro y denso en él, incluso los árboles tenían una apariencia macabra.

Empezó armándose de una buena cantidad de piedras (era un excelente tirador) y dio comienzo a su búsqueda. Los ancianos no sabían mucho del funcionamiento de la armadura, pero un viejo y amarillento pergamino, que había pasado de mano en mano durante generaciones, daba algunas vagas indicaciones: primero debería encontrar y activar la armadura. Sin embargo, para volverla totalmente operativa tendría que conseguir los desplazadores de gravedad y el rayo pulsador.

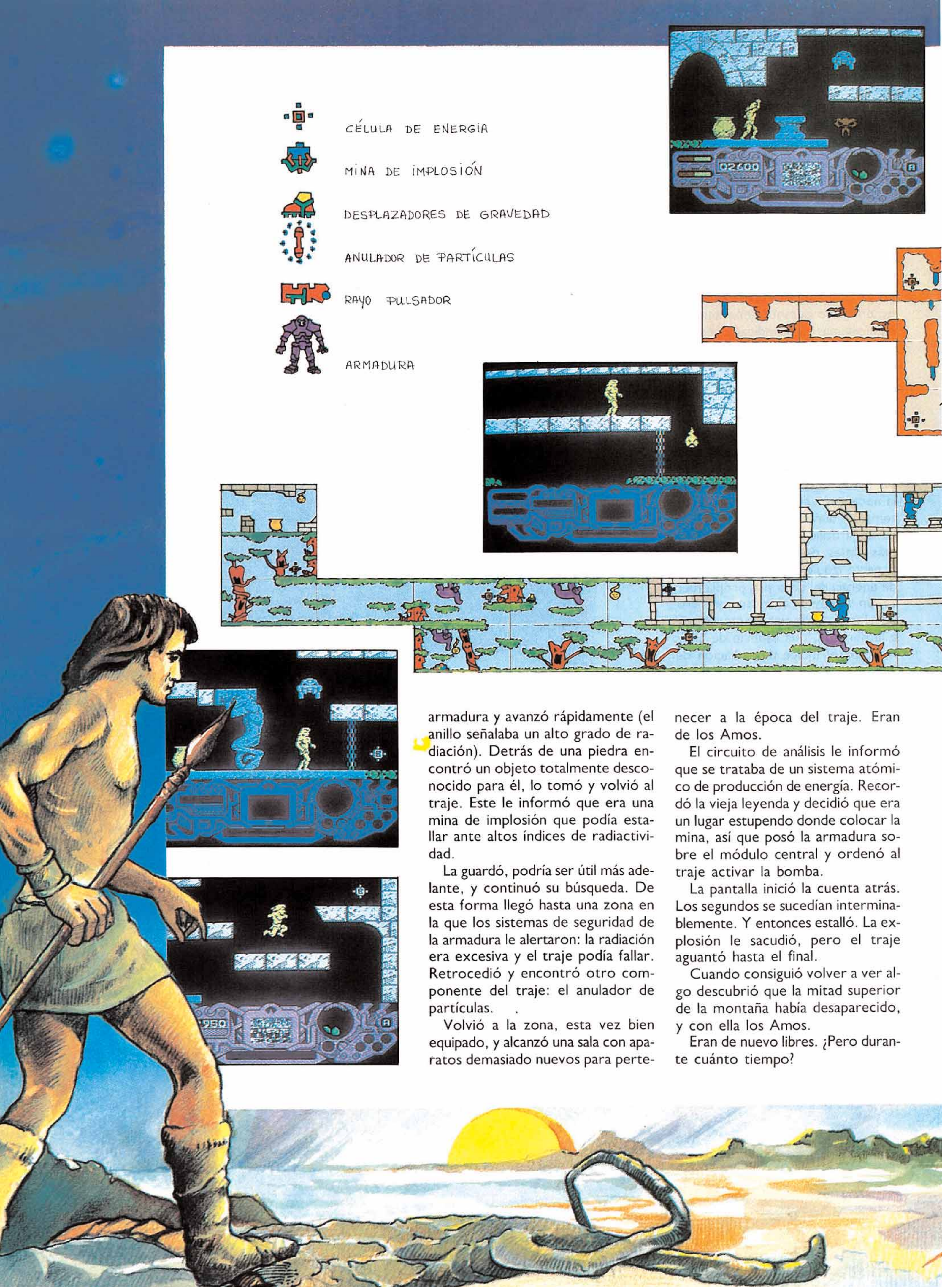
Encontró la armadura, solitaria y magnífica, en unas ruinas. Se acercó cauteloso a ella y entró de frente. Sintió un pequeño pinchazo en la nuca y se activaron todos los sistemas. A duras penas, consiguió descifrar la utilidad de los indicadores más vitales: dos pequeñas barras en la parte izquierda indicaban el nivel de energía del traje y su propia fuerza, un display en el centro que proporcionaba todo tipo de mensajes y, a la derecha, una especie de anillo marcaba el índice de radiación del entorno. También descubrió que mientras permanecía dentro de ella recuperaba rápidamente las fuerzas. Pero de momento no hacía nada más, faltaban el rayo y los desplazadores.

Ya totalmente repuesto, volvió al bosque. Avanzaba silenciosamente, evaluando con infinita precaución el camino que seguiría en el instante siguiente, destruyendo con piedras a aquellos monstruos que le era imposible evitar, avanzando con la seguridad que le daban años de entrenamiento. Por fin llegó hasta los desplazadores de gravedad, los tomó y los llevó hasta la armadura. Los sistemas de detección del traje actuaron. Los desplazadores fueron identificados e integrados al sistema. La armadura ya podía desplazarse por el aire. La utilizó para alcanzar el rayo pulsador (aunque más de una vez tuvo que abandonarla e ir en busca de una de las células energéticas que suministraban energía al traje). Lo encontró protegido por un viejo robot incapaz de hacer otra cosa que disparar y pudo obtenerlo sin grandes pérdidas. Ya disponía de un sistema de ataque mucho más efectivo que las piedras.

LA VICTORIA

¿Y qué hacía a continuación? No podía sacar la armadura de las ruinas, todas las salidas estaban bloqueadas por una barrera infranqueable; sólo una, que se internaba en el interior de la montaña, permanecía libre. No había llegado hasta allí para abandonar al primer contratiempo, así que decidió explorar ese camino. Escogió la desviación de la derecha y llegó hasta otra barrera. Abandonó la





armadura y avanzó rápidamente (el anillo señalaba un alto grado de radiación). Detrás de una piedra encontró un objeto totalmente desconocido para él, lo tomó y volvió al traje. Este le informó que era una mina de implosión que podía estallar ante altos índices de radiactividad.

La guardó, podría ser útil más adelante, y continuó su búsqueda. De esta forma llegó hasta una zona en la que los sistemas de seguridad de la armadura le alertaron: la radiación era excesiva y el traje podía fallar. Retrocedió y encontró otro componente del traje: el anulador de partículas.

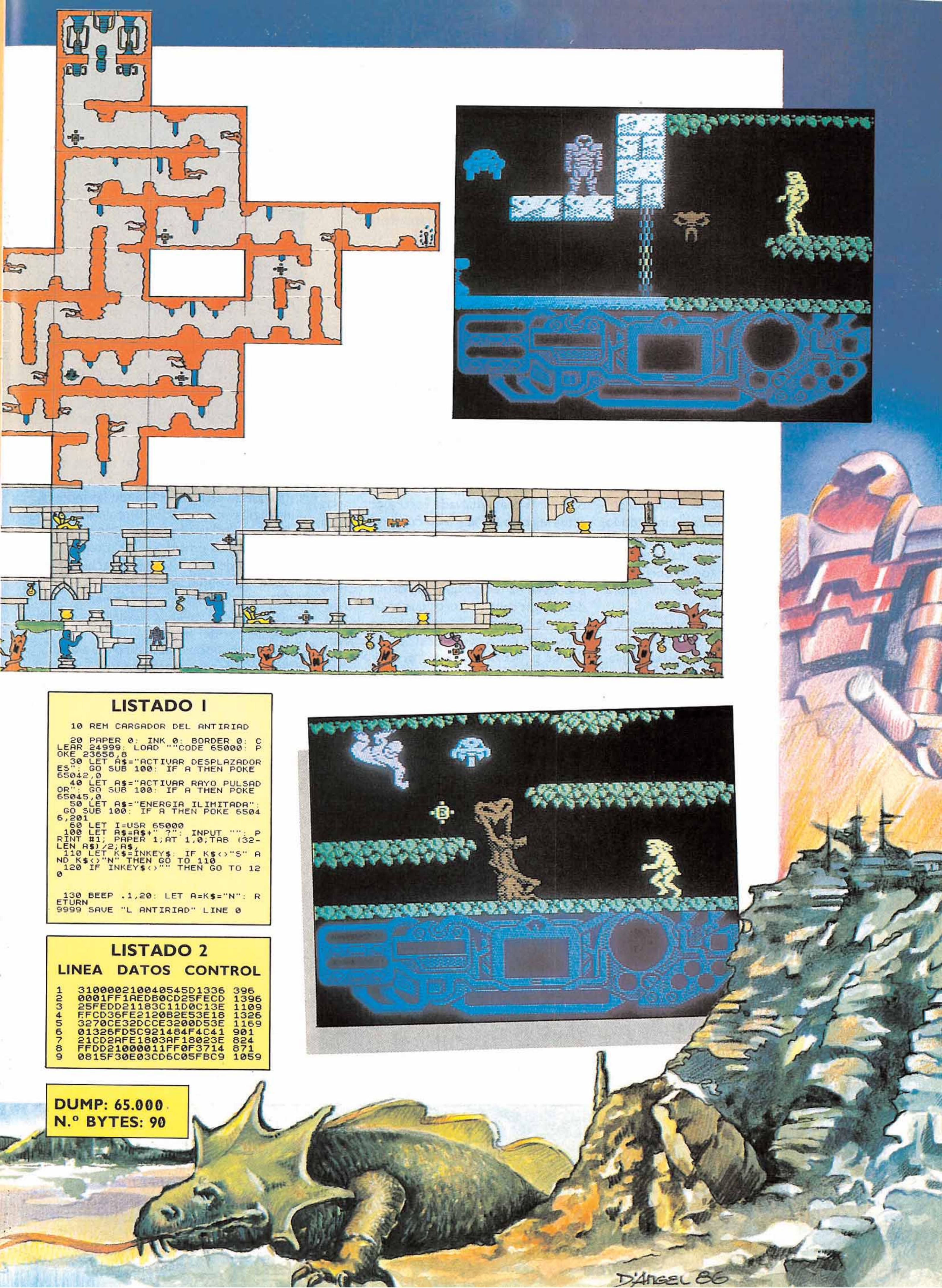
Volvió a la zona, esta vez bien equipado, y alcanzó una sala con aparatos demasiado nuevos para pertenecer a la época del traje. Eran de los Amos.

El circuito de análisis le informó que se trataba de un sistema atómico de producción de energía. Recordó la vieja leyenda y decidió que era un lugar estupendo donde colocar la mina, así que posó la armadura sobre el módulo central y ordenó al traje activar la bomba.

La pantalla inició la cuenta atrás. Los segundos se sucedían interminablemente. Y entonces estalló. La explosión le sacudió, pero el traje aguantó hasta el final.

Cuando consiguió volver a ver algo descubrió que la mitad superior de la montaña había desaparecido, y con ella los Amos.

Eran de nuevo libres. ¿Pero durante cuánto tiempo?



LISTADO 1

```
  10 REM CARGADOR DEL ANTIRIAD

  20 PAPER 0: INK 0: BORDER 0: C
LEAR 24999: LOAD ""CODE 65000: P
OKE 23658,8
  30 LET A$="ACTIVAR DESPLAZADOR
ES": GO SUB 100: IF A THEN POKE
65042,0
  40 LET A$="ACTIVAR RAYO PULSAD
OR": GO SUB 100: IF A THEN POKE
65045,0
  50 LET A$="ENERGIA ILIMITADA":
 GO SUB 100: IF A THEN POKE 6504
6,201
  60 LET I=USR 65000
 100 LET A$=A$+" ?": INPUT "": P
RINT #1; PAPER 1;AT 1,0;TAB (32-
LEN A$)/2;A$,
 110 LET K$=INKEY$: IF K$<>"S" A
ND K$<>"N" THEN GO TO 110
 120 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 12
0

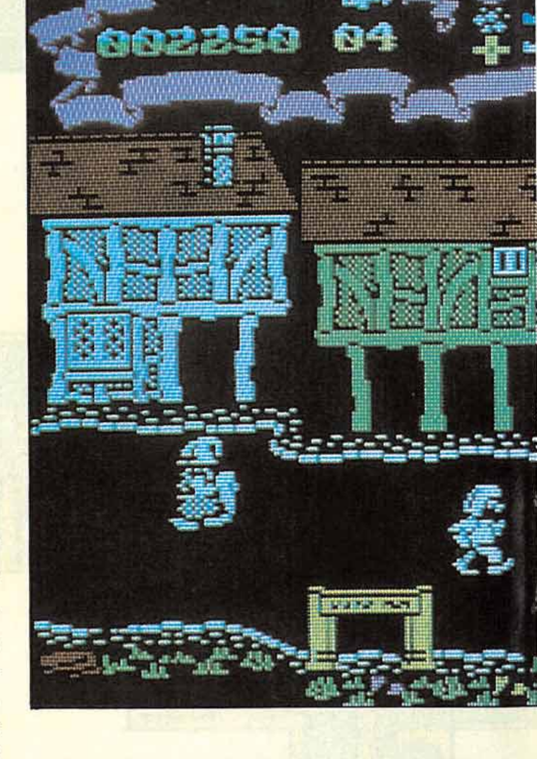
 130 BEEP .1,20: LET A=K$="N": R
ETURN
9999 SAVE "L ANTIRIAD" LINE 0
```

LISTADO 2

LINEA	DATOS	CONTROL
1	310000210040545D1336	396
2	0001FF1AEDB0CD25FECD	1396
3	25FEDD21183C11D0C13E	1109
4	FFCD36FE2120B2E53E18	1326
5	3270CE32DCCE3200D53E	1169
6	01326FD5C921484F4C41	901
7	21CD2AFE1803AF18023E	824
8	FFDD21000011FF0F3714	871
9	0815F30E03CD6C05FBC9	1059

DUMP: 65.000
N.º BYTES: 90

FIRELORD



En plena Edad Media, la olvidada tierra de Torot se encuentra atemorizada por el cruel dominio de una perversa reina. Fantasmales apariciones, infernales bolas de fuego, indescriptibles seres no imaginados por las mentes más delirantes, recorren los tenebrosos y laberínticos senderos que la cruzan. Pero eso se va a acabar.

En efecto, sir Galaheart, el cuarto caballero de la mesa triangular, se va a ocupar personalmente del asunto. Abandonará la placentera vida de la corte y, con su destreza habitual, solucionará el asunto.

El caballero se había presentado voluntario cuando el depuesto rey se lo pidió (más tarde juraría por el honor de su perro que la presencia del encapuchado amigo del rey, quien con obsesiva eficiencia afilaba un hacha enorme, no había influido lo más mínimo en su decisión). Y no es que anteriormente los otros tres caballeros se hubiesen negado de una forma cortante a ir, por supuesto que no. Fue una mera coincidencia.

Esa mañana se habían reunido todos y corría ya la cuarta proposición de duelo cuando sir Galaheart, harto de estar de pie, tuvo que ausentarse por motivos biológicos.

Durante ese corto período, sus tres compañeros fueron alertados por un siervo que el rey se dirigía hacia allí. Rápidamente pidieron la excedencia y emprendieron un viaje con destino indefinido.

Obviamente, sir Galaheart se hizo cargo de la misión.

LA MISION

Nuestro caballero tenía una idea muy vaga de la situación, así que fue en busca de información. La consiguió de boca del dueño de una oscura y deprimente taberna, he aquí lo que sacó en claro: hacía mucho tiempo, en la tierra de Torot crecían las flores, los pájaros cantaban y todos los aldeanos vivían felices y contentos. Pero entonces, la reina malvada llegó y con malas artes le robó la Piedra de Fuego al dragón Clipeerin. El dragón quedó totalmente abatido y, después de elevar una queja formal al rey, se encerró en su cueva. Desde entonces se ha tenido que conformar con las doscientas cajas de puros que le dieron como indemnización. Mientras tanto, la malvada reina se iba adueñando de Torot usando los poderes de la piedra. Exilió al rey y a su corte, y empezó a amenazar al pueblo, exigiéndoles pagar elevados diezmos.

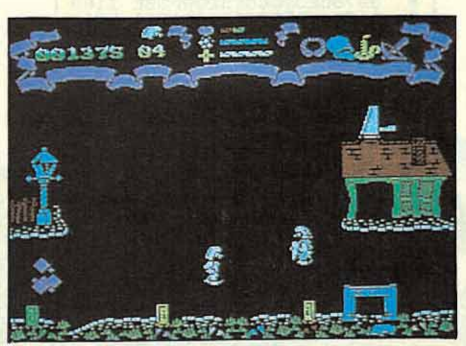
Sir Galaheart y su bolsillo se enteraron de la historia, pero seguían sin saber lo que hacer. Entonces una rana que había estado bebiendo en silencio en una mesa vecina acudió en su ayuda. El caballero descubrió que se trataba en realidad de un caballo que había sido embrujado por un detestable hechicero. También se enteró de lo duro que era la vida de una rana y de lo listas que se estaban volviendo las moscas. Finalmente, consiguió algo realmente útil: la malvada reina tenía una curiosa manía, le horrorizaba envejecer. Así que cuando se enteró de que existía un hechizo para la eterna juventud se lanzó a una búsqueda infructuosa. Ahora era capaz de hacer cualquier cosa por quien le llevara los cuatro ingredientes del hechizo.

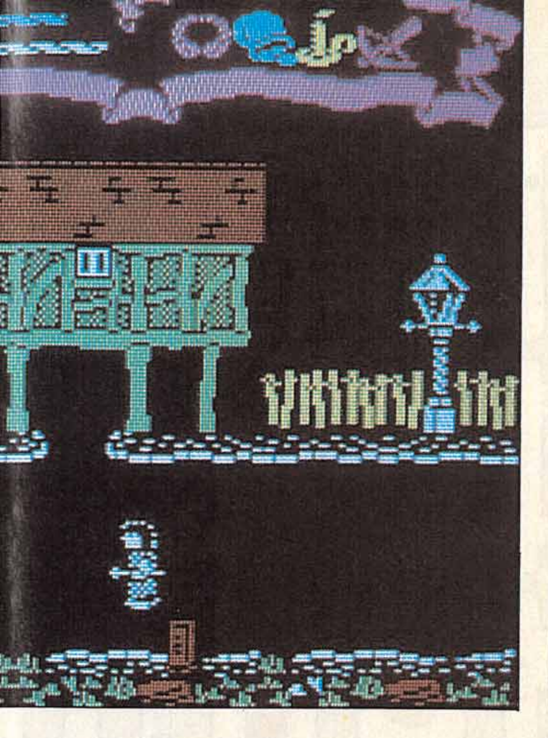
Toda esta información empezó a animar al forzado héroe, pero no durante mucho tiempo. La rana exigió su recompensa. El la miró con repugnancia y se negó. Ella insistió y le amenazó con ponerse a croar y denunciarle a la sociedad protectora de embrujados. Finalmente él cedió. Un instante después en la maloliente taberna sólo se encontraba, el dueño, una armadura vacía y un caballo. Sir Galaheart apareció, indefenso y desarmado, en mitad de la tierra gobernada por la reina.



LA SOLUCION

Tras esta breve introducción pasamos a darte la acostumbrada solución al juego. Tu primer objetivo ha de ser armarte. Mueve a sir Galaheart hacia arriba y sigue desplazándote a la izquierda, en alguna de las pantallas siguientes hallarás un cristal mágico.



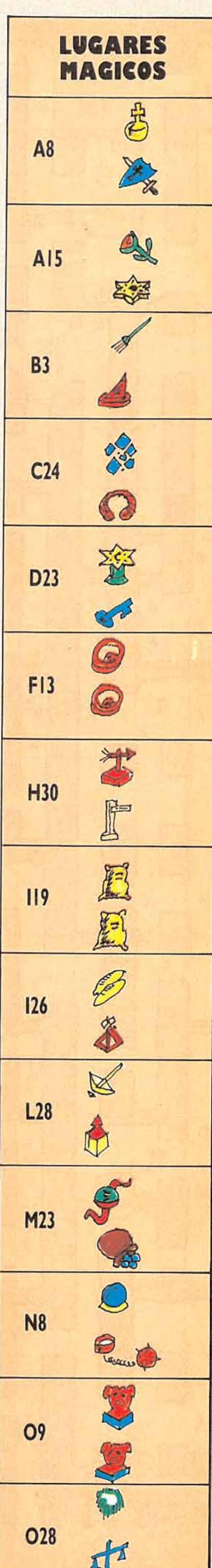


El cristal, además de poder utilizarlo para destruir al enemigo, te será útil para comerciar con los habitantes de Torot. Usa el mapa para llegar hasta la casa de la bruja (casi en A4) y roba dos escobas. Ya tienes el material base para empezar la búsqueda de los cuatro componentes del hechizo de la eterna juventud.

No te podemos detallar la secuencia exacta de acciones a seguir porque las condiciones del juego varían en cada partida, pero sí te daremos una idea general de cómo hacerlo.

Primero deberás conseguir información de quién tiene cada uno de los ingredientes del hechizo y a cambio de qué lo dará. Esta información la suministra el mago de B6, los sabios de F14 y G32 y el obispo de G24. Por ejemplo, el mago de B6 te puede decir que el sombrero lo tiene el obispo y que te lo cambia por una escoba. Como ya tienes una escoba sólo tienes que ir hasta el obispo, ofrecérsela y recoger el sombrero. Si no tienes el objeto necesario deberás ir a por él, para buscarlo usa la tabla de ventas. El personaje que te lo cambiará también debe estar en esta tabla. Así, el obispo al que tienes que acudir es el de C11, que está en la tabla, y no al de G24. Si en la tabla hubiese más de uno del mismo tipo (caballero o ermitaño) tendrás que tantear yendo a cualquiera de ellos. Otro ejemplo: el sabio de F14 te dice que la estatuilla está en poder del guardián de un portal. Hay tres portales, simbolizados por una reja, pero al que tienes que ir es al de H16, que es el único que aparece en la tabla.

Este proceso tienes que repetirlo cuatro veces. Cada vez que consigas un componente del hechizo guárdalo en una de las casas destinadas a ello (ver la tabla de habitaciones especiales), preferentemente en la que hay en E16. Cuando tengas los cuatro ve hasta la reina (B16) y ofréceselos.



LUGARES MAGICOS
A8
A15
B3
C24
D23
F13
H30
I19
I26
L28
M23
N8
O9
O28



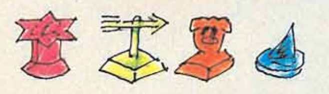
VENDEN E INTERCAMBIAN
BRUJA-A4
MAGO-M6
MAGISTRADO-O6
ERMITAÑO-O7
ERMITAÑO-A23
CABALLERO-E9
CABALLERO-K29
SABIO-F14
OBISPO-C11
GUARDIAN PORTAL-H16
CAMPESINO-M28
PRINCESA-B15
DRAGON-P28



ESPECIALES
PARA GUARDAR OBJETOS-III
PARA GUARDAR OBJETOS-III
PARA GUARDAR OBJETOS-III
INFORMACION OBISPO-G24
INFORMACION SABIO-G32
INFORMACION SABIO-F14
INFORMACION HECHICERO-B6
REINA-B16



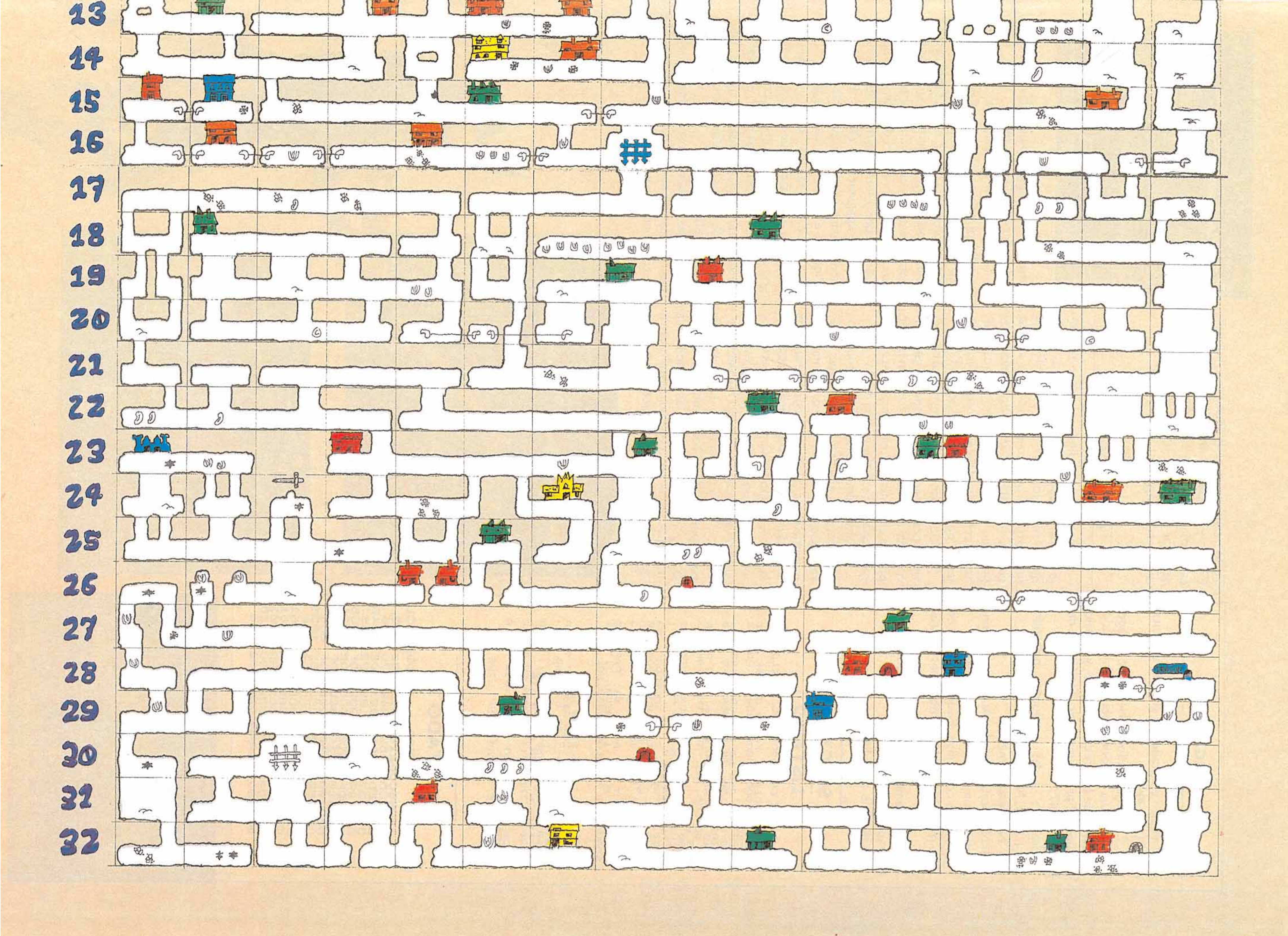
LOS CUATRO COMPONENTES DEL HECHIZO DE LA ETERNA JUVENTUD



CODIGOS DE COLOR

Amarillo: Información
Azul: Venta de objetos
Rojo: Lugares mágicos
Verde: Teletransporte


FIRELORD
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
1
2
3
BRUJA
5
6
7
8
9
10
11
12


13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32

CARGADOR

1. Teclea el listado 1 y grábalo en cinta con RUN 9999.

2. Con el cargador universal de código máquina sitúa el código objeto del listado 2 a partir de la dirección 40000 y sálvalo después del programa Basic. El número de bytes es 147.

Responde a las preguntas pulsando < S + O < N +. Puedes elegir entre:

a) No perder energía.

b) No morir robando. Aunque seas condenado a muerte no perderás vidas.

c) Fuego constante. Podrás disparar en todo momento, incluso si no tienes un cristal.

d) E.C. ilimitada. Energía para comerciar ilimitada.

e) Inmune a las llamas.

SPECTRUM

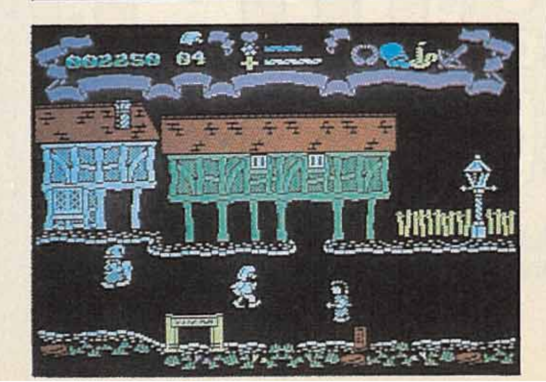
LISTADO 1

```
   1 REM CARGADOR DEL FIRELORD
  10 BORDER 0: PAPER 0: INK 0: C
LEAR : LOAD ""CODE 23296: POKE 2
3658,8
  30 LET A$="NO PERDER ENERGIA":
 GO SUB 100: IF A THEN POKE 2343
6,201
  40 LET A$="NO MORIR  POR ROBAR
": GO SUB 100: IF A THEN POKE 23
435,0
  50 LET A$="FUEGO CONSTANTE": G
O SUB 100: IF A THEN POKE 23426,
0: POKE 23429,0
  60 LET A$="E.C. ILIMITADA": GO
 SUB 100: IF A THEN POKE 23432,0
  70 LET A$="INMUNE A LAS LLAMAS
": GO SUB 100: IF A THEN POKE 23
419,0
  80 INPUT "": PRINT #1; PAPER 2
; INK 7; FLASH 1; BRIGHT 1;" INT
RODUCE EL FIRELORD ORIGINAL "

  90 LET I=USR 23296
 100 INPUT "": LET A$=A$+" ?": P
RINT #1; PAPER 1;AT 1,0;TAB (32-
LEN A$)/2;A$,
 110 LET K$=INKEY$: IF K$<>"S" A
ND K$<>"N" THEN GO TO 110
 120 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 12
0
 130 BEEP .1,20: LET A=K$="N": R
ETURN
9999 SAVE "MICRO-FIRE" LINE 10
```

LISTADO 2

LINEA	DATOS	CONTROL
1	31005CDD210040111100	493
2	AF37CD56052A0B40117D	785
3	02A7ED5220E9DD210BDE	1240
4	3EFF37CD560521000022	735
5	22DF221FDF3EC9329DDF	1238
6	320BDFF301001BCDE8DE	1214
7	DD2100401100 1BCD15DF	811
8	DD21000011000 1CD6ADF	806
9	DD21005C110083CD6ADF	1028
10	DD210000110001CD6ADF	806
11	DD2100E0110020CD6ADF	1061
12	CD775B214F5EC3A0DF3E	1261
13	3A320399AF6F26C332AA	1003
14	9632D89632889B22269C	1135
15	32A297321AAAC9000000	810



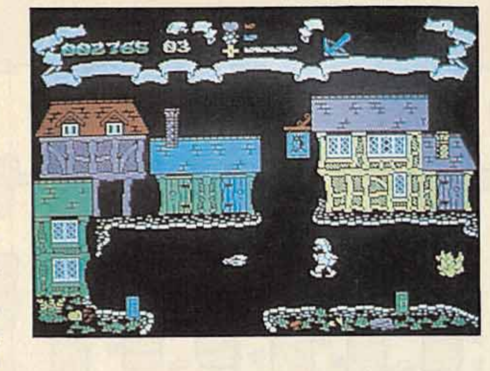
Te los cambiará por la Piedra de Fuego. Cógela y llévasela al dragón (P28). La única forma de llegar a su cueva es a través del lugar mágico que hay en 028 (ver tabla de lugares mágicos).

CONSEJOS VARIOS

— Asegúrate de llevar siempre un objeto que no sea el cristal (hay unos seres que te roban los cristales y puede llegar el momento en que no tengas nada con lo que comerciar). Lo ideal sería llevar tres (incluido el cristal), pues en algunos lugares necesitarás ofrecer al menos tres objetos; por ejemplo, al obispo de G24.

— Utiliza los lugares mágicos para moverte por Torot. En el mapa se encuentran marcados en rojo. Las casas en las que puedes encontrar el teletransporte para llegar hasta ellos están en verde.

— Normalmente tendrás que robar los objetos, para ello actúa como sigue: espera a que el dueño de la casa permanezca mirando hacia la izquierda durante algunos segundos y en cuanto se vuelva selecciona la mano, el tipo de servicio que necesitas, los objetos que tú ofreces y el objeto que él te da a cambio. Todo ello rápidamente. De esta forma obtendrás lo que quieras sin pagar por ello. Pero robar está penado por la ley y si eres cogido con las manos en la masa puedes llegar a perder hasta tres vidas. El único lugar donde puedes robar, sin

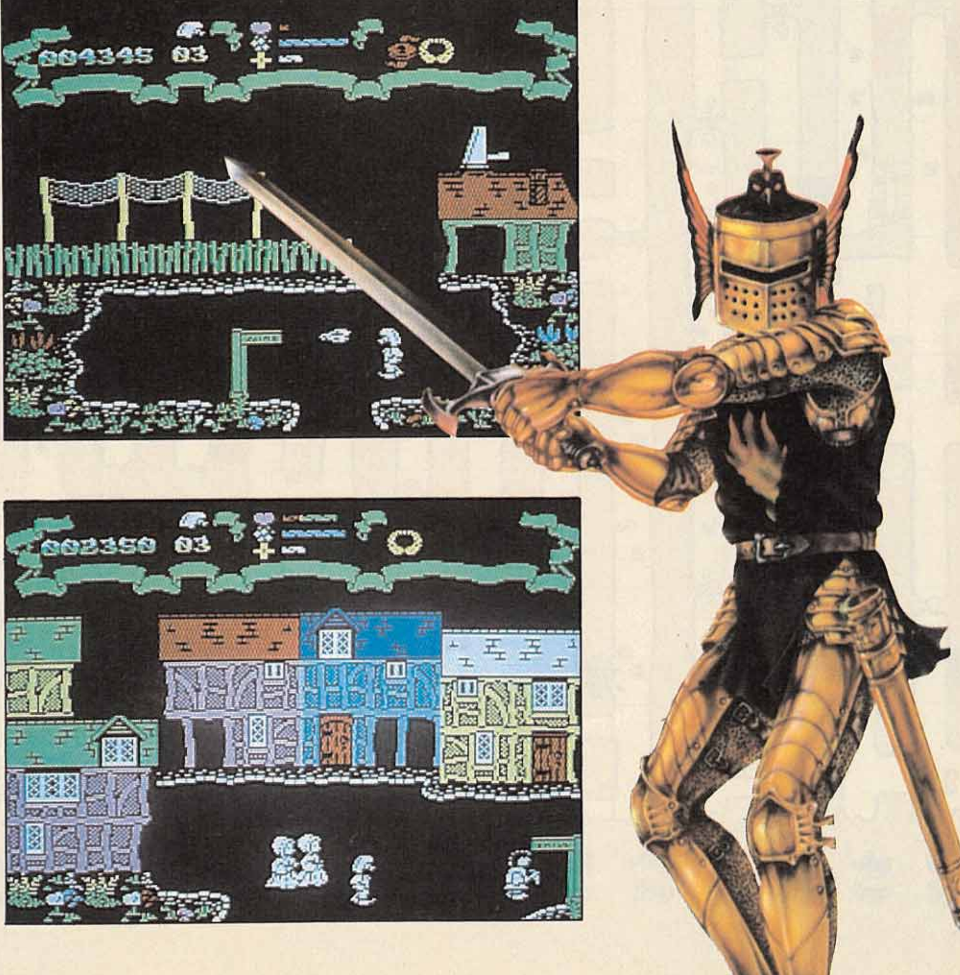


temor a ser denunciado es en la residencia de la princesa Eleonor (B15).

— Algunos de los caminos están bloqueados por llamas de hielo. Para atravesarlas es indispensable que te encuentres debajo de ellas. Si es así, necesitas situarte en su mitad exacta, alejarte lo más posible y lanzarte sobre ellas. En cuanto se produzca el choque retrocede porque empezarán a arder y serán mortales. Espera hasta que se apaguen para cruzar. Este sistema es igualmente válido para las rejas que bloquean el paso a ciertos lugares.

— Las cruces que hay en algunas pantallas sirven para hacer que las bolas de fuego, que encontrarás en otra pantalla cercana, ardan de forma irregular, permitiéndote cruzarlas cuando están apagadas. Para que funcionen es necesario pasar por debajo de ellas.

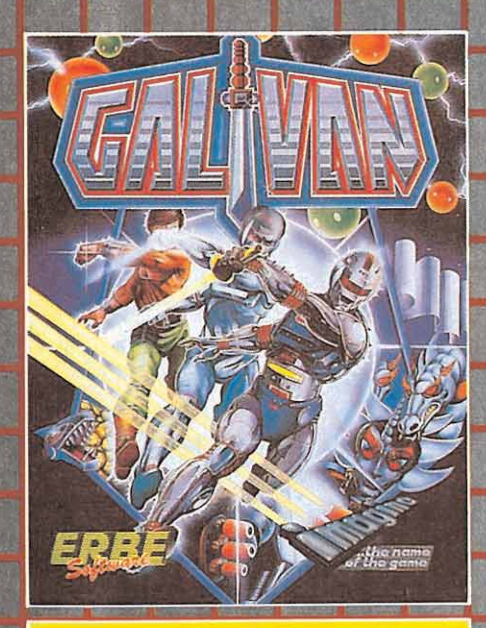
Y esto es todo, tú, con imaginación y ganas de pasar un buen rato, debes poner el resto. Buen juego y suerte.



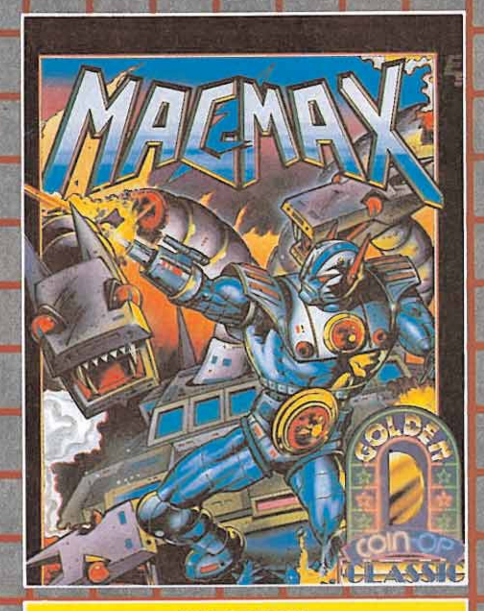
GRANDES J



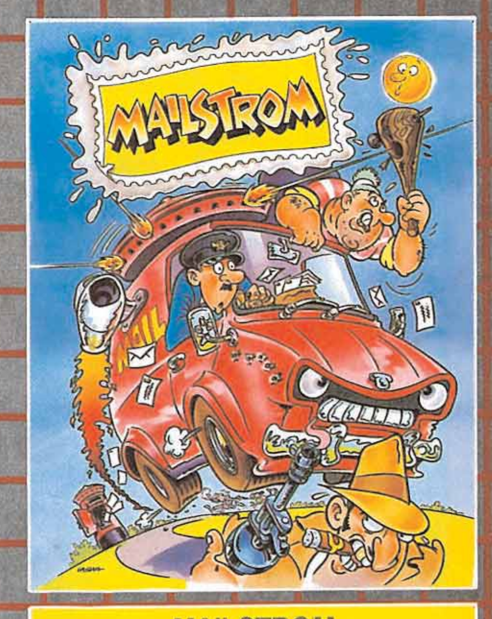
PARA LOS QUE BUSCA



GALVAN



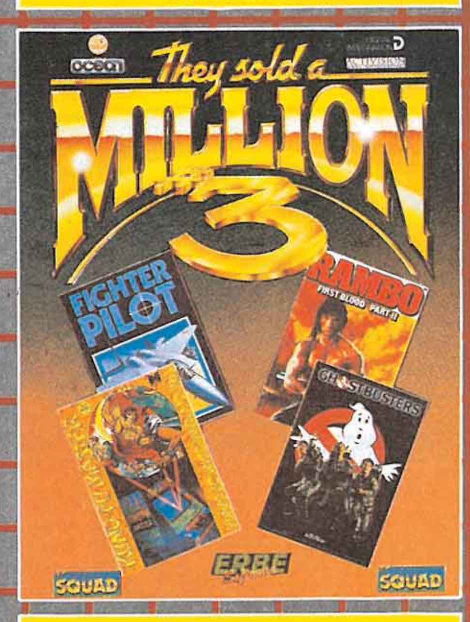
MAG MAX



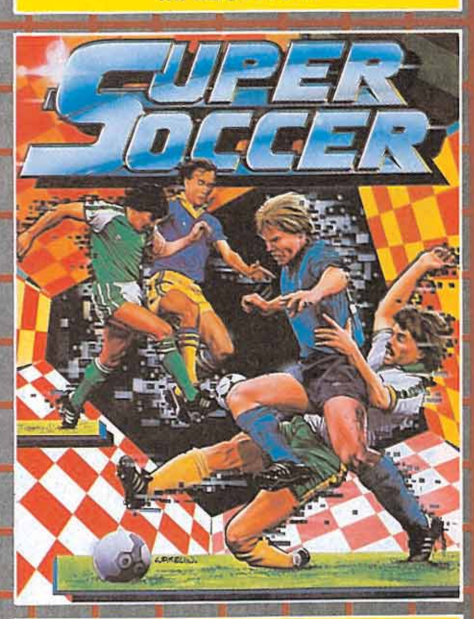
MAILSTROM



HIGHLANDER



T.S.M. III



SUPER-SOCCER

PATAS ARRIBA

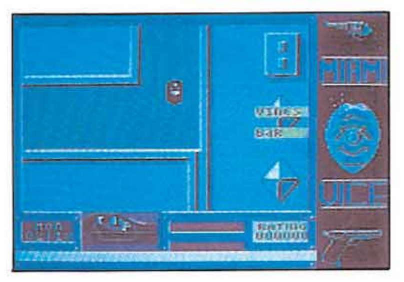
MIAMI VICE

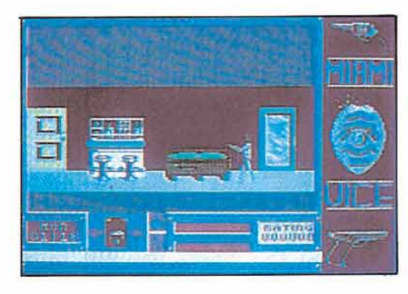
AMSTRAD

Crockett y Tubbs montados en su flamante bólido, han comenzado su ronda nocturna por la ciudad. Un íntimo colaborador, un soplón mejor dicho, les ha dado una interesante información: es muy probable que el jueves llegue un alijo de drogas valorado en un millón de dólares. Ahora sólo tienen que comprobarlo, encontrar pruebas, capturar a los malhechores y acabar con el promotor del invento, el respetable señor J. La tarea no será fácil, pero saben por dónde empezar: visitarán cada local y capturarán vivos a los sospechosos, sólo ellos podrán darles la información que necesitan, el modo de obtenerla es otra cuestión. Sólo dos superpolicías pueden desmontar esta peligrosa organización.









FACME WARE
PALACE CASINO
JOE'S BAR
STAR HOTEL
PALM CLUB
OCEAN WAREHOUSE
MIAMI HOTEL
CITY HALL
PARK HOTEL
FLAG HOTEL
MURK CLUB
UCL WAREHOUSE
GONZO CLUB
ROYAL CASINO
START VINES BAR
SIERRA HOTEL
INDIA WAREHOUSE
SHARK CLUB
SURFER BAR
DIXIE BAR
STATE BAR
POPS CLUB
GRAND CASINO
ISLAND BAR
LAMP BAR
STORK CLUB
EAGLE HOTEL
SAM'S BAR
JAMAICA WAREHOUSE
H HOSPITAL
RICO WAREHOUSE
FAT'S BAR

```
10 MODE 1:MEMORY &39AE:LOAD"MIAMI VICE":
POKE &39E4,&C3:POKE &39E5,0:POKE &39E6,&
A0:
20 sum=0:RESTORE 50:FOR i=&A000 TO &A07A
:READ a$:a$="&"+a$:a=VAL(a$):sum=sum+a:P
OKE i,a:NEXT:IF sum<>12881 THEN PRINT"Er
ror en datas.":END
30 MODE 2:INPUT"Inmune a todo : ",a$:a$=
UPPER$(a$):IF a$<>"S" AND a$<>"N" THEN 3
0 ELSE IF a$="S" THEN POKE 0,1
40 CALL &39AF
50 DATA CD,4B,A0,6,FF,3A,46,BB,A8,FE,3D,
28,3,5, 18,F5,5,5,78,32,3E,A0,CD,2E,A0,2
1,68,A0,11,64,0,1,9C,0,ED,B0,11,64,0,ED,
53,2B,BD,C3,BF,BC,21,41,A0,E5,33,33,21,4
6,BB,11,46,BB,1,32,2,3E,9A,ED,4F,ED,5F,A
E,77,ED,A0,E0,3B,3B,E8,21,5E,A0,E5,33,33
,21,40,0,11,0
60 DATA BB,1,32,2,3E,8B,ED,4F,ED,5F,AE,7
7,ED,A0,E0,3B,3B,E8,3A,0,0,B7,CA,0,1,AF,
67,6F,32,F0,6,22,F1,6,C3,0,1
```

INMUNE A TODO
POKE &6F0,0
POKE &6F1,0
POKE &6F2,0

COMMODORE

GREEN BERET

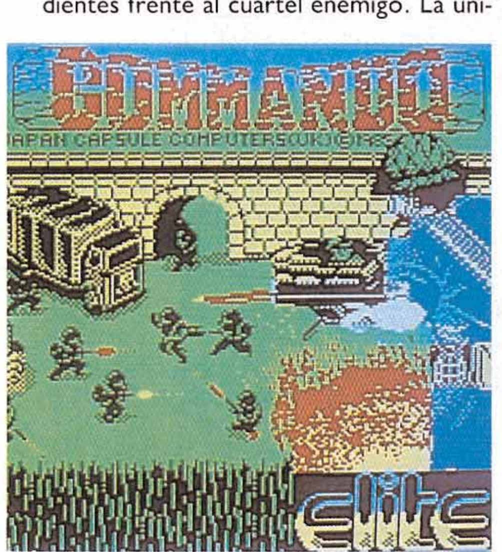
Cuando el coronel Mac Lauphin encomendó la misión de infiltrarse en la principal base de misiles del enemigo con la sana intención de encontrar un campo de prisioneros, tras asaltar la base de submarinos; cuando encomendó, decíamos, esta ardua tarea a un conocido boina verde, no podía ni imaginarse en el lío en que iba a meter a uno de sus más fieles colaboradores.

El era consciente de que la misión no iba a resultar fácil, pero previamente había puesto en antecedentes al fiel suicida: sólo podría disponer de un cuchillo de asalto y de lo que buenamente encontrase por allí. ¡Todavía hay ilusos que confían en los héroes! Si estáis interesados en profundizar en este programa os remitimos al número 14 de MICROMANIA.

```
10 REM ** CARGADOR GREEN BERET
12 REM ** POR F.V.C.
20 FORT=0TO58:READA:POKE679+T,A:S=S+A:NEXT
30 IFS<>6625THENPRINT"ERROR EN LOS DATA!!":STOP
40 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";A$:IFA$="S"ORA$="SI"THEN POKE719,141
50 INPUT"INMORTALIDAD (S/N)";A$:IFA$="S"ORA$="SI"THEN POKE724,141:POKE729,141
55 PRINT"COLOCA EL GREEN BERET Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
60 POKE816,167:POKE817,2:LOAD
100 DATA 32,165,244,169,186,141,206,5,169,2,141,207,5,169,44,141,199,5,96,185
110 DATA 2,2,153,2,0,200,208,247,76,198,0,152,153,0,2,200,208,250,169,173
120 DATA 44,53,21,169,96,44,118,60,169,96,44,181,11,76,253,61,70,86,67
```

COMMANDO

Nuestro héroe, de corta estatura y más bien rechonchete —bastante diferente, por cierto, de un personaje de idéntico nombre que aparecía en el cine—, se encontró armado hasta los dientes frente al cuartel enemigo. La única solución que conocía, más bien, la única que le habían enseñado, pues no tenía la sana costumbre de pensar por sí mismo, fue la que puso en práctica: disparar y disparar como loco granadas. El resto de la aventura lo encontraréis en el número 11 de MICROMANIA.




```
10 REM ** CARGADOR COMMANDO
20 REM ** FVC PARA MICROMANIA
30 FORT=288TO388:READA:POKET,A:S=S+A:NEXT
40 IFS<>9951THENPRINT"ERROR EN LOS DATA !!":STOP
50 INPUT"VIDAS ILIMITADAS (S/N)";VI$:IFVI$="S"THENPOKE359,44:GOTO70
60 INPUT"VIDAS Y GRANADAS INICIALES (1-99)";N
62 POKE364,16*INT(N/10)+N-10*INT(N/10)
70 INPUT"INMUNE A LAS COLISIONES (S/N)";IC$:IFIC$="N"THEN80
74 INPUT"...CON AVISO DE COLISION (S/N)";AC$
76 IFAC$="S"THENPOKE374,0
78 IFAC$="N"THENPOKE369,44
80 INPUT"GRANADAS ILIMITADAS (S/N)";G$:IFG$="S"THENPOKE379,0
90 PPINT"COLOCA COMMANDO EN EL CASSETTE Y PULSA  SHIFT"
95 WAIT653,1:POKE816,60:POKE817,1:LOAD
100 DATA120,248,173,0,5,24,105,1,141,0,5,216,88,96,120,248,173,0,5,56
110 DATA233,1,141,0,5,216,88,96,32,165,244,72,169,76,141,243,3,169,1,141
120 DATA244,3,104,96,169,32,141,150,9,141,129,19,169,46,141,151,9,169,32,141
130 DATA130,19,169,1,141,152,9,141,131,19,169,32,141,150,9,169,5,141,177,8
140 DATA169,32,141,25,9,169,1,141,87,16,169,1,141,39,57,76,132,255,70,86,67
```


SPECTRUM - COMMODORE - AMSTRAD
DEACTIVATORS
Instrucciones y Pantallas en
CASTELLANO
¡Mal momento amigos! Como Jefe de Seguridad del Instituto de Investigaciones Gravitacionales, estaba tranquilamente apoltronado en mi despacho cuando mi "teléfono caliente" sonó. Un grupo de saboteadores fanáticos se ha infiltrado en el Instituto y ha plantado numerosas bombas de relojería y ADEMAS ha reprogramado mis robots guardianes para darme el susto de mi vida.
Bien, ¡esto es todo! He tenido que llamar a mis fuerzas de élite, los Androides Desactivadores, para limpiar los cinco laboratorios y deshacerse de los desapacibles guardianes tontos. Por supuesto que no es tan fácil moverse por entre habitaciones cuyos suelos sean techos y los techos puedan ser paredes. Si los DEACTIVATORS pueden arrojar todas las bombas fuera del Centro antes de que todos desafiemos las leyes de la gravedad, es posible que pueda continuar mi siesta.
Editado por DRO SOFT
Fundadores, 3 28028 MADRID
Tlfs.: 255 45 00/09
DRO SOFT

THEY $TOLE A MILLION

"Planea el Atraco del Siglo"

EN CASTELLANO



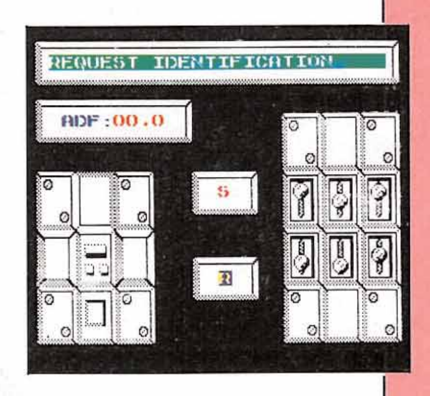
SPECTRUM COMMODORE 64 AMSTRAD

P.V.P. 2.500 Ptas.



Editado por DRO SOFT. Fundadores, 3 - 28028 Madrid. Telf. 255 45 00/09

THE INFILTRATOR



El capitán Jimbo Baby, conocido en los ambientes oficiales como Infiltrator, se va a enfrentar a la más difícil misión de cuantas han colmado de gloria su larga carrera.

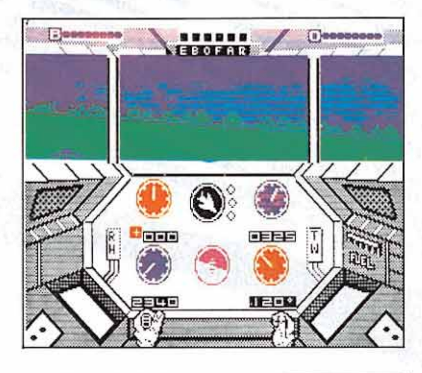
Jimbo contempló con cierto asombro el mensaje calificado como alto secreto que tenía ante sus ojos. El mensaje dejaba entrever la gran preocupación del general Bunson. ¿Qué extraño?, —se interrogó Jimbo— el general no suele perder la cabeza.

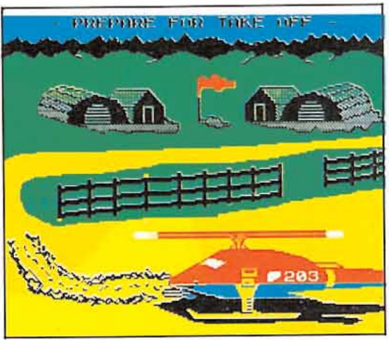
El asunto parecía grave. El capitán Jimbo Baby se dirigió presuroso al lugar donde, según señalaba el mensaje, se encontraba su principal herramienta de trabajo: el helicóptero Super Gizmo 8. Para que os hagáis una idea de la cara de nuestro enviado especial al ver el artefacto, sólo os puedo decir que el invento contaba, entre otras muchas cosas, con turbo, computador, misiles térmicos, dispersador, radar y un etcétera muy largo con todo lo que acostumbran a llevar semejantes aparatos de ataque.

Jimbo, tan contento como niño con zapatos nuevos, subió en su nuevo compañero; la tarea no parecía fácil; como él mismo reconoció algún tiempo después, el manejo del helicóptero no era cosa que se aprendiese en un ratito.

En su Super Gizmo encontró, eso sí, muy detallado, el contenido exacto de su misión. En principio, eso estaba muy claro: liberar al mundo de la amenaza de destrucción que pesaba sobre las cabezas de los inocentes humanos. El líder loco había sido el causante de todo este lío.

INVULNERABLE AL CHOQUE EN TIERRA
Poke **40.327** 2Ø1
DESPEGUE RAPIDO
Poke **36.398** 2Ø1
ELIMINAR EL TURBO
Poke **37.334** 2Ø1
PRESENTA MENUS SIN BORRAR PANTALLA
Poke **36.925** 2Ø1





Jimbo tenía instrucciones precisas sobre el modo de resolver paso a paso su misión. Primero debía llegar a la base enemiga para fotografiar los documentos y los planes de guerra secretos del malvado.

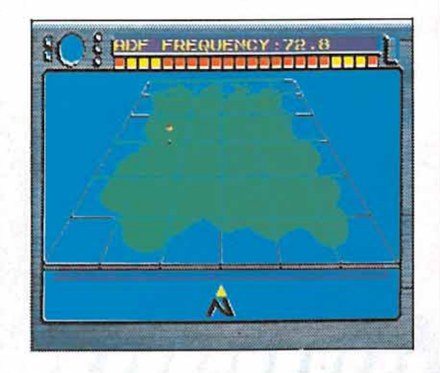
Para ello, Jimbo no podía olvidar que no estaría solo en la misión, aviones amigos se cruzarían en su camino; no debía pues disparar como loco a todos los que se le cruzaran, era mucho más prudente pedir su código de identificación, eso aclararía bastante la situación. El Super Gizmo podía alcanzar una velocidad máxima de 450 nudos, Jimbo fue sabiamente aconsejado: usa el turbo todo el tiempo, aunque evita que se sobrecaliente, el resultado puede ser fatal.

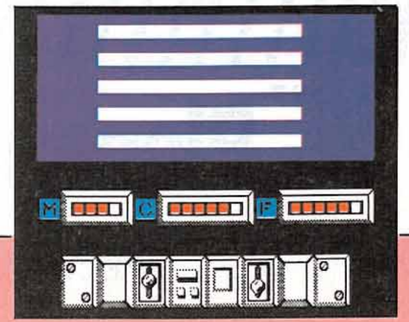
El general Bunson, que estaba en todo, no olvidó advertir a Jimbo que debía superar siempre los 200 pies de altura, porque si no los radares enemigos detectarían su presencia.

Una vez que Jimbo llegue a la base enemiga contará con la ayuda de varios objetos: gas, granadas, explosivos, cámara de fotos y algunos más. Una vez dentro debe robar un uniforme enemigo para iniciar la operación camuflaje. De este modo podrá buscar los documentos sin ser reconocido. Una pequeña ayuda: debes tener cuidado en las habitaciones grises.

Nuestro héroe podrá hacerse invisible tomando una píldora del laboratorio. La segunda parte de la misión consistirá en escapar de allí: podrá, aprovechándose de su invisibilidad, emplear contra sus enemigos el gas y las granadas. Es importante que recuerdes activar el detector de minas, te evitará meter la pata.

La tercera parte de la misión será algo más fácil y encontrará pistas por el camino. Cuando salgas emplea tu última bomba, reservada para los momentos especiales, para despejar el camino. Suerte, todo es posible para un hombre acostumbrado a enfrentarse a grandes peligros como tú. La salvación del mundo depende sólo de ti, capitán Jimbo Baby.





¡¡Arrastre una rodilla por el asfalto!! Aguante el arranque de la carrera a 180 km/h., sin que le rechinen los dientes.

Hay dos pilotos junto a usted. Uno viene por detrás y el otro a la altura de su codo. El rugido de las motos es ensordecedor.

El viento golpea su casco; su adrenalina está subiendo como la espuma.

Tumba su moto hacia la derecha... y ha sido golpeado, está volando y dando tumbos junto con la moto.

Aparte sus ojos de la carretera una milésima de segundo y acabará en la cuneta.

Todo está borroso; no hay tiempo para pensar. La próxima curva acaba en un precipicio y es muy cerrada; los

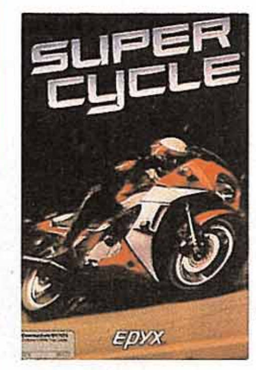


neumáticos de la moto que le precede, hacen saltar grava sobre su... su...

Se oye un teléfono ¿un teléfono? ¡¡Hey!! espere un momento. Esto no es una moto, es una silla. Ahora todo vuelve a la realidad.

Sí, usted está en casa, la pizza está aquí, el ordenador está conectado. Parece, que al final va a ser otra apacible noche después de todo.

Si Super-Cycle fuera un poco más realista, usted necesitaría un seguro para conducirlo.



C-64/128





Santa Cruz de Marcenado, 31 - 28015 Madrid
Telf. 241 10 63

Las pantallas corresponden a la versión C/64/128.
© Epyx Inc.

DISTRIBUIDO en Cataluña y Baleares por: DISCLUB, S.A. - Baleares, 58 - BARCELONA Tel. (93) 302 39 08



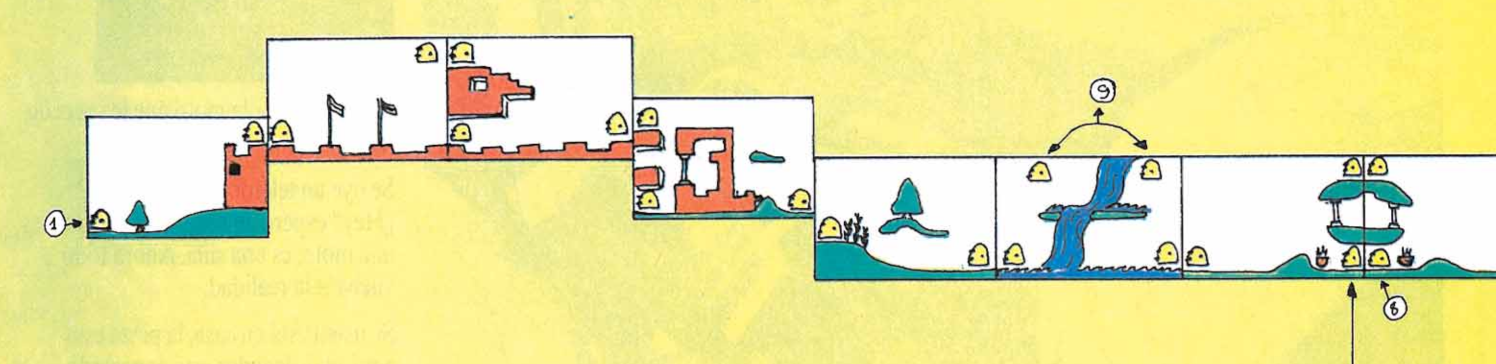


MSX

En un lugar secreto en los confines del mundo está a punto de comenzar la reunión anual de hechiceros, pero... Algo extraño está ocurriendo en ese apartado lugar. El Nigromante ha raptado a todos los hechiceros para encerrarlos en los oscuros y siniestros calabozos que se encuentran en sus desconocidos dominios. Sólo uno de ellos ha escapado de las malvadas artes del dañino brujo. Nuestra misión consistirá en liberar a los prisioneros para que puedan celebrar su simposio anual.

Podremos utilizar para llevar a buen término la misión los objetos que se hallan repartidos por todo el laberinto. Hemos de evitar, en lo posible, ser tocados por los esbirros del Nigromante representados por calaveras y fantasmas; sobre todo, ten cuidado con caer al agua, morirías inevitablemente. Muchas de las pantallas nos hacen difícil el acceso al existir muros y columnas extrañas, pero no os desaniméis, investigando y con un poco de paciencia lograremos encontrar pasajes secretos en los que no necesitaremos la ayuda de ningún objeto.





The hideout.
holding a bow and arrow
energy..81%

Above the mansion.
Carrying nothing.
energy..97%

LOS OBJETOS

No todos los objetos que se encuentran en el juego tienen una utilidad práctica; hemos de tener en cuenta que solamente podremos transportar un objeto; si cogemos otro éste se cambiará por el que llevábamos antes.

Para eliminar enemigos rápidamente debemos coger los polvos mágicos que se encuentran diseminados en algunas de las pantallas.

Con ayuda de bolsas de dinero, pergaminos, flores de lys, llaves y demás variados instrumentos, podremos abrir ciertas puertas secretas que nos permitirán liberar a los hechiceros encerrados y acceder a otros recónditos pasajes.

Si soltamos el hacha y la maza junto a las calaveras o junto a los fantasmas, eliminaremos a alguno de ellos.



La reunión anual de los hechiceros es de vital importancia, sólo si se celebra la conferencia dedicada a I. D. (Investigación y Desarrollo, como se la conoce normalmente), podrán tener salida los conjuros de ventajas todavía desconocidas.

Animo, libera a los hechiceros; el progreso mundial depende de ti.

CARGADOR

```
10 SCREEN 1
20 CLEAR 100,33999!
30 BLOAD "cas:"
40 POKE &HBA21,195:POKE &HBA22,0:POKE&HBA23,&H81
50 A=&H8100
60 READ B:IF B=1000 THEN 200
70 POKE A,B:A=A+1:GOTO 60
80 DATA &HAF,&H32,&HA5,&H9B,&H3E,&H09,&HD3,&HAB,&HE9,1000
200 DEFUSR0=&HB9A0:A=USR0(0)
```

POKE DE ENERGIA INFINITA DEL PROGRAMA SORCERY

```
POKE &H9B5A,0
```

Pyjamarama

Os escribo a la sección S.O.S.ware para haceros unas preguntas sobre el PYJAMARAMA:

1. ¿Cómo se puede matar a los marcianitos de la luna?

2. ¿Dónde está la pantalla del billar y cómo se puede pasar?

3. ¿Cómo se pueden pasar los libros de la biblioteca?

4. El casco, ¿cómo se coge?

5. ¿El globo se puede coger? Si es así, ¿cómo?

6. ¿En qué número de vuestra revista apareció publicado el mapa de este juego?

Miguel Ramírez Gutiérrez (Barcelona)

□1. Los marcianitos de la luna no se pueden matar, lo único que podemos hacer, es evitar que nos maten, teniendo cargada la pistola láser.

2. Subiendo las escaleras de la pantalla, en la que aparecemos, vamos a otra pantalla en la que se encuentra en el centro la puerta de la sala de billar, la cual se abre con la llave "THE SQUARE KEY" que hay en el tejado.

3. Los libros de la biblioteca se pueden pasar llevando el casco.

4. El casco se coge subiéndose por la cuerda que hay en la habitación del suelo móvil. Nos deslizaremos por la barandilla y podremos coger el casco, eso sí, asegurándonos antes de llevar con nosotros las llaves de ignición.

5. El globo no se puede coger. Este sirve para cortar la cuerda con ayuda de las tijeras y subir a la parte de arriba de esa pantalla en la que conseguiremos coger una llave.

6. El mapa de este juego no se ha publicado en ningún número de nuestra revista, sólo los pokes.

Bomb Jack

Poseo el juego Bomb Jack, y me gustaría saber cómo coger, en la quinta pantalla, la última fila de bombas, ya que saltando no consigo llegar a ellas.

Rafael García Delgado (Córdoba)

□En el juego Bom Jack, al comenzar tenemos varias opciones, para elegir, una de éstas es Keyboard (turbo), con la que conseguiremos que super-ratón llegue a todos los rincones de la ciudad.

Profanation

En el juego Abu Simbel-Profanation primero pulso a la vez las teclas V-I-C-T-O-R, luego pongo el número de pantalla deseada y, por fin, el código 9127, con los cursores sitúo el muñeco. (Esto ya lo sabéis, eso creo).

Mi pregunta es ésta: ¿Cómo se sube a la tumba de Ramses II (pantalla 33), si en la pantalla 37 cojo el cuenco y en la 38 me coloco debajo del rayo entre las estatuas?, os lo pregunto porque aunque ponga directamente la pantalla 33, no aparece el mensaje final.

José Manuel Hidalgo

□El juego Profanation no se acaba subiéndote en la tumba de Ramses II, sino cuando, como tú bien dices, cojes el cuenco y te pones debajo del rayo en la pantalla 38. Eso sí, deberás llevar la llave que se encuentra en la pantalla 8. Entonces una vez realizado todo esto aparecerá la tumba de Ramses II y te saldrá el mensaje final.

Three Weeks in Paradise

En la revista número 10, con respecto al programa «Three Weeks in Paradise» cuando explicáis la manera o camino a seguir para completar el juego, ponéis: «cuando la nube se mueva nos ponemos encima del negro, le damos al joystick hacia delante, y la nube soltará rayos, la dirigimos a la pantalla de la cabaña...»

Mi problema es que no consigo mover la nube de ninguna manera.

Por favor decídmelo, pues sino no conseguiré acabar el juego.

Angel Ramírez (Valencia)

□Cuando la nube esté soltando rayos te sitúas en el borde derecho de la pantalla y verás cómo consigues moverla. El truco está en ir siempre detrás de la nube, pues si en algún momento (mientras que la nube va hacia la cabaña) la adelantásemos, ella retrocedería y se iría a su lugar de origen.

Green Beret

Me gustaría que aclaráráis una serie de dudas que tengo con algunos juegos; en el Green Beret después de redefinir teclas aparece en la parte superior izquierda «Stah to star» pulso la tecla de disparo y se me corta. En el Sir Fred (ya se que lo analizásteis) en la pantalla que hay a la izquierda de la salida, se encuetra una piedra que por más que lo intento no consigo rebasarla.

Andrés Martínez (Logroño)

□En el Green Beret cuando aparezca «STAH TO STAR» deberemos pulsar la tecla de disparo y empezaremos a jugar. Tu problema puede ser por el programa mismo. Si éste no es original .

Referente a tu segunda pregunta, sobre el Sir Fred, para pasar la piedra primero deberemos tener en nuestro poder la cuerda. Nos dirigimos a la pantalla donde se encuentra la piedra, nos ponemos al borde del precipicio dando a la tecla «usar» y la cuerda colgará. Bajamos por ésta balaceándonos hasta coger impulso, entonces nos soltamos y damos un brinco, pasaremos la piedra sin problemas.

Sir Fred

¡Hola amigos de MICROMANIA!: Me gustaría que me dijérais cómo se hace para cargar la pistola de rayos láser en el juego Pyjamarama, pues aún cogiendo la batería no la consigo cargar. Me gustaría que me explicáseis esto, pues es lo único que me falta para poder ir a la Luna sin peligro de muerte. Si fuera posible me gustaría que me explicárais si hay que hacer algo en especial en el juego Back to Skool para que me caiga la bicicleta, además de escribir las claves secretas en una pizarra vacía.

Mi último problema hace referencia al programa Sir Fred. Para pasar el precipicio de la pantalla 2, aún colgando la cuerda al extremo del mismo y después de interminables intentos no he conseguido sobrepasar el tronco que me impide el paso, ¿de qué manera hay que hacerlo para que salga bien?

Alvaro Juan Campos (Santiago de Compostela)

□1. La pistola de rayos láser se carga cogiendo la batería y la pistola, cuando tengamos estos dos objetos en nuestro poder, bastará dejar la batería donde estaba. Podrás llegar a la Luna sin ningún tipo de problemas.

2. En el Back to Skool simplemente deberás escribir la combinación secreta en la pizarra y la bicicleta caerá al suelo.

3. El procedimiento para pasar el tronco, es el que tú dices, pero con un poco más de paciencia, pues al principio es difícil. De todas maneras deberás ponerte en la parte de abajo (al final de la cuerda) y balancearte desde allí (para tomar suficiente impulso).

Fairlight

1. ¿Qué hay que hacer para acabar el juego llamado Fairlight, ya que cojo el libro y la corona como indican las instrucciones del juego, pero no consigo llegar al final?

2. ¿Cómo podemos llegar al final del Gunfright?, ya que cuando has matado a 20 pistoleros se empiezan a repetir los cuatro últimos.

3. ¿Cómo se dispara a los siguientes objetos: el misil, el aceite y el gas, en el programa Spy Hunter?

4. ¿Cómo se alcanza el objetivo de este programa? Su finalización.

Antonio Marqués (Barcelona)

1. Para acabar el Fairlight deberás salir por la puerta principal con los objetos, ésta se abre con la llave que está junto al libro de la luz y se encuentra dos pantallas más abajo de las que empezamos.

2. El Gunfright es el típico juego que nunca se acaba, de ahí que al llegar al pistolero número 20, se repiten los cuatro últimos.

3. En el Spy se puede disparar de la siguiente manera:

Misil: Sólo se puede disparar cuando nos aparece el helicóptero en la pantalla, simplemente apretando el botón de disparo.

Aceite: Este se dispara apretando el botón de disparo y empujando el joystyck hacia la derecha.

Gas: Apretando el botón de disparo y empujando el joystick hacia la izquierda.

4. El Spy Hunter es un juego que tampoco se puede acabar.

¿Qué es el Kempston?

Jorge Díaz de Oviedo nos realiza las siguientes preguntas: Tengo un ZX Spectrum y he visto en muchos programas comerciales la opción «Kempstom». ¿Concretamente, a qué se refiere, al tipo de joystick o bien al tipo de interface? ¿El joystick Quick Shot II es compatible con todos los programas del Spectrum?

□ En primer lugar, en los juegos comerciales suelen incluirse distintas opciones para el movimiento del protagonista. Entre éstas encontramos: cursores, interface II y Kempston, entre otras. Al referirnos a estas opciones hablamos siempre de un modelo de interface.

Respecto a tu segunda pregunta, todos los joystick son compatibles con el Spectrum, así como con cualquier ordenador que utilice la misma conexión tipo Cannon, ya que éstos son conectados al interface. La única incompatibilidad se producirá con el nuevo modelo de joystick diseñado para el Spectrum + 2, que aun llevando el mismo conector, no será compatible al haber sido utilizadas unas patillas diferentes.

Problemas con el cargador

Amigos de MICROMANIA, me llamo Jorge Barberá y soy de Castellón, os escribo porque tengo un problema con el cargador universal. Tecleo la primera línea y al pulsar ENTER, la línea sube poniéndose el borde rojo y a continuación se oye un pitido. Al poner la línea 2, ésta no sale, con lo cual puedo escribir algo si introduzco la línea 1 ya que otro número no entra.

□ Los problemas que comentas en tu carta pueden ser dos. En primer lugar, te recomendamos que revises *de nuevo* el listado, sobre todo las líneas comprendidas entre la 1001 y 1005. Si todo está bien tecleado, el problema debe ser de interpretación, por lo que te aconsejamos sigas todos los pasos que explicamos a continuación;

1. Ejecutaremos el cargador universal con RUN.

2. Al salir en pantalla el menú principal elegiremos la de INPUT, pulsando la tecla correspondiente a la I.

3. Al preguntarnos línea, introduciremos el número 1 y pulsaremos ENTER.

4. Seguidamente procederemos a introducir la línea completa de 20 números hexadecimales que figura en esta línea y pulsaremos ENTER.

5. Al terminar esta opción, el programa nos pedirá el control e introduciremos el último dato de la línea y a continuación ENTER.

6. Si todo ha ido bien, el ordenador nos pedirá el número de línea siguiente.

7. Repetiremos estos pasos a partir del punto 4, hasta llegar al final, que al preguntarnos el número de línea pulsaremos directamente ENTER, pasando de nuevo al menú principal.

PREMIADOS DEL CONCURSO «LA PANTALLA ENIMAGTICA» CORRESPONDIENTE A LA REVISTA MICROMANIA N.º 16

EQUIPO DE ALTA FIDELIDAD

Juan Villa Martínez
C/Hermanos Pinzón, 3
49003 Zamora

BICICLETA DE CARRERAS

Alfonso Leira Rus
C/La Paz, 48-3.º D
Linares (Jaén)

CARGADOR UNIVERSAL DE CODIGO MAQUINA

Utilización. En la línea inferior de la pantalla, aparecerá un pequeño menú de opciones a cada una de las cuales se accede pulsando la tecla que corresponde con su inicial:

INPUT. Este comando sirve para introducir nuevas líneas de Código Fuente. Al pulsarlos, el programa nos solicita un número de línea. Obligatoriamente, hemos de comenzar por la línea 1 a no ser que ya hayamos introducido alguna otra previamente.

Tras indicar el número de línea, nos pedirá los datos correspondientes a la misma. Una vez tecleados, y suponiendo que no haya habido ningún error hasta el momento, hay que introducir el Control, que está situado en cada línea, pudiendo pasar, si lo deseamos, al menú principal pulsando simplemente **«ENTER».**

TEST. Para listar por pantalla las líneas de datos que hayamos metido hasta el momento.

DUMP. Este comando vuelca el contenido de la variable A$ en memoria, a partir de la dirección que se especifique. Esta operación es obligatoria antes de hacer funcionar una rutina o programa en código máquina. En la mayoría de los casos, con la rutina se indicará también la dirección de memoria donde debe ser volcada y su longitud expresada en bytes.

Al intentar volcar el código fuente, puede ocurrir que nos aparezca el mensaje **«ESPACIO DE TRABAJO».** Esto indica que estamos intentando volcar en una zona que el ordenador está usando para sus propios cálculos.

SAVE. Este comando nos permite salvar en cinta el código fuente o el código objeto para su posterior utilización. Al pulsar SAVE nos aparecerá un segundo menú de tres opciones: Salvar Código Fuente (F), Salvar Código Objeto (O), indicando dirección y número de bytes, o volver al menú principal (R).

LOAD. Cuando el número de datos a teclear sea grande, es normal tener que realizar el trabajo en varias veces. Para ello, puede salvarse en cinta la parte que tengamos *(Código Fuente)* y luego recuperarla mediante la opción LOAD.

Una vez tecleado el programa cargador hay que hacer GOTO 9900, con lo que se grabará y verificará en cinta.

Si por cualquier razón, intencionada o no, se detuviese durante su utilización, es imprescindible teclear «GOTO menu», nunca RUN ni ningún tipo de CLEAR, ya que estos dos comandos destruyen las variables y con ellas el código fuente que hubiera almacenado hasta el momento.

Las líneas que no aparezcan deben teclearse con 20 ceros como dato y 0 como control.

```
   2 REM
   3 REM CARGADOR CM MICROHOBBY
   4 REM
   5 CLEAR 65535: LET menu=6000
  10 FOR n=23296 TO 23312
  12 READ c: POKE n,c: NEXT n
  15 DATA 42,75,92,126,254,193,40,6,205,184,25,235,24,245,54,65,201
  70 LET a$="": POKE 23658,8
 100 LET a=10: LET b=11: LET c=12: LET d=13: LET e=14: LET f=15
 200 LET li=1: GO TO 6000
1000 REM [illegible]
1001 INPUT "LINEA", LINE l$: IF l$="" THEN GO TO 6000
1002 FOR n=1 TO LEN l$
1003 IF l$(n)<"0" OR l$(n)>"9" THEN GO TO 1001
1004 NEXT n: LET line=VAL l$
1005 IF line<>li THEN POKE 23689,PEEK 23689-1: GO SUB 5000: GO TO 1000
1007 INPUT "          DATOS   "; LINE d$
1008 IF d$="" THEN GO TO 6000
1009 LET cx=24-PEEK 23689: PRINT AT cx,0;d$;AT cx,21;CHR$ 138;"LINEA ";li
1010 IF LEN d$<>20 THEN GO SUB 5000: GO TO 1000
1020 FOR n=1 TO 20
1110 LET w$=d$(n)
1150 IF w$>CHR$ 47 AND w$<CHR$ 58 OR w$>CHR$ 64 AND w$<CHR$ 71 THEN GO TO 1170
1160 PRINT AT cx,n-1; FLASH 1; OVER 1;" ": GO SUB 5000: GO TO 1000
1200 NEXT n: LET ch=0
1210 FOR n=1 TO 20 STEP 2
1215 LET he=VAL d$(n)*16+VAL d$(n+1): LET ch=ch+he: NEXT n
1250 LET ct=0: INPUT "CONTROL ",ct
1260 IF ct<>ch THEN GO SUB 5000: GO TO 1000
1300 LET a$=a$+d$
2000 LET li=li+1: GO TO 1000
5000 BEEP .2,0: OUT 254,2: POKE 23689,PEEK 23689+1: RETURN
6000 REM MENU PRINCIPAL
6005 PRINT #0; INK 7; PAPER 1;"   INPUT LOAD SAVE DUMP TEST    "
6100 LET i$=INKEY$: IF i$="" THEN GO TO 6100
6200 IF i$="I" THEN GO TO 1000
6210 IF i$="S" THEN GO TO 7000
6220 IF i$="L" THEN GO TO 8000
6225 IF i$="T" THEN GO TO 7500
6230 IF i$="D" THEN GO TO 9000
6250 GO TO 6100
7000 REM [illegible]
7001 PRINT #0; PAPER 3; INK 7;" FUENTE(F) OBJETO(O) RETURN(R) "
7002 PAUSE 0: IF INKEY$<>"F" AND INKEY$<>"O" AND INKEY$<>"R" THEN GO TO 7002
7003 IF INKEY$="O" THEN GO TO 7250
7004 IF INKEY$="R" THEN CLS : GO TO 6000
7005 REM SAVE DATA
7006 IF a$="" THEN GO SUB 9500: GO TO 6000
7008 RANDOMIZE li
7010 LET a$=CHR$ PEEK 23670+CHR$ PEEK 23671+a$
7015 INPUT "NOMBRE (Save)", LINE n$: IF n$="" OR LEN n$>10 THEN GO TO 7015
7020 SAVE n$ DATA a$()
7025 PRINT #0; PAPER 6;"      DESEA VERIFICAR (S/N)       ": PAUSE 0: IF INKEY$="S" THEN PRINT #0; INK 7; PAPER 2;" REBOBINE LA CINTA Y PULSE PLAY ": VERIFY n$ DATA a$(): CLS : PRINT "CODIGO FUENTE: ";n$: PAUSE 200
7030 LET a$=a$(3 TO ): CLS
7040 GO TO 6000
7250 REM [illegible]
7255 INPUT PAPER 3; INK 7;"DIRECCION ",di, PAPER 3; INK 7;"N.BYTES ",nb
7260 INPUT "NOMBRE (Save)", LINE n$: IF n$="" OR LEN n$>10 THEN GO TO 7260
7270 SAVE n$CODE di,nb
7275 PRINT #0; PAPER 6;"      DESEA VERIFICAR (S/N)       ": PAUSE 0: IF INKEY$="S" THEN PRINT #0; INK 7; PAPER 2;" REBOBINE LA CINTA Y PULSE PLAY ": VERIFY n$CODE di,nb: CLS : PRINT "CODIGO OBJETO: ";n$'"Inicio: ";di,"Longitud: ";nb: PAUSE 200
7280 CLS
7300 GO TO 6000
7500 REM [illegible]
7503 IF a$="" THEN GO SUB 9500: GO TO 6000
7505 CLS : FOR m=1 TO (LEN a$) STEP 20
7510 PRINT a$(m TO m+19);" ";CHR$ 138;"LINEA ";INT (m/20)+1
7520 NEXT m: GO TO 6000
8000 REM [illegible]
8010 INPUT "NOMBRE (Load)", LINE n$
8020 LOAD n$ DATA a$()
8025 RANDOMIZE USR 23296
8030 LET li=CODE a$(1)+256*CODE a$(2): LET a$=a$(3 TO )
8035 CLS : PRINT AT 10,5;"Ultima linea: ";li-1;AT 11,5;"Comenzar por: ";li
8040 GO TO 6000
9000 REM [illegible]
9003 IF a$="" THEN GO SUB 9500: GO TO 6000
9005 INPUT "DIRECCION ",di: CLS
9006 IF di<PEEK 23653+256*PEEK 23654 OR (di+LEN a$/2)>65300 THEN PRINT FLASH 1;AT 5,6;"ESPACIO DE TRABAJO": FOR n=1 TO 200: NEXT n: CLS : GO TO 6000
9007 PRINT AT 9,7; FLASH 1;"VOLCANDO EN MEMORIA": PRINT AT 7,5;"Direccion Inicial: ";di
9008 PRINT AT 11,4;"RESTAN ";AT 11,17;"[illegible]"
9010 FOR n=1 TO (LEN a$) STEP 2
9015 POKE di,VAL a$(n)*16+VAL a$(n+1): LET di=di+1
9018 PRINT AT 11,12;INT (LEN a$/2-n/2);" "
9020 NEXT n: CLS : PRINT AT 10,8; FLASH 1;"VOLCADO COMPLETO": FOR n=1 TO 100: NEXT n: CLS : GO TO 6000
9500 REM [illegible]
9501 CLS : PRINT #0; FLASH 1;" NO EXISTE NINGUN CODIGO FUENTE ": PAUSE 300: CLS : RETURN
9900 CLEAR : SAVE "CARGADOR" LINE 1: PRINT #0;"REBOBINE LA CINTA PARA VERIFICAR": VERIFY "CARGADOR": RUN
```


DE OCASION

● URGE conseguir las instrucciones de «Miami Vice» o «Battle Britan». Mandar lista a Alberto Siré Canga. C/ Taxdir, 7, 2.°. 08025 Barcelona.

● VENDO ordenador Spectrum Plus, grabadora «Computone», joystick Quick Shot II, Interface II, transformador on-off, libro de instrucciones en castellano. Todo por 45.000 ptas. Interesados en la compra pueden llamar al tel. (93) 323 13 99 de Barcelona.

● VENDO lápiz óptico para Spectrum por el precio de 3.000 ptas; interface Mk2, por 1.000 ptas, interface con sonido por 1.500 ptas. Llamar al tel. 39 86 87 de San Sebastián.

VENDO ordenador Thompson MO5E, con lápiz óptico, grabadora Thompson Mk-5E-05E y manuales en castellano. Todo a estrenar. Interesados llamar al tel. 315 02 60. Preguntar por Javier o bien escribir a C/ Núñez Morgado, 9. 28036 Madrid.

CAMBIO ordenador Spectrum 48 K más toda la colección de revistas Microhobby y Micromanía por un equipo de R/C compuesto por un avión con motor y emisora de 4 canales más 3 servos. Interesados en la oferta pueden dirigirse a la siguiente dirección: Vicente Gómez Valenzuela. C/ Mediodía, 8, 3.° C. Guardamar del Segura, Alicante.

● GRAN OFERTA. Vendo Spectrum de 48 K, en perfecto estado, sólo 9 meses de uso, además regalo revistas y manuales de Spectrum e interface Kempston a un precio de 20.000 ptas. Interesados llamar al tel. (965) 60 17 71. Preguntar por Antonio. Dirección: Antonio Navarro. C/ Maestro Ramis, 6. Novelda. Alicante.

● DESEARIA contactar con personas interesadas en realizar pruebas de C. W. y Rtty en 10 y 11 metros a través del ordenador Spectrum. Interesados escribir a la siguiente dirección: Eduardo González. Apartado 168. 47080 Valladolid.

● VENDO ordenador Amstrad CPC 464, color en perfecto estado, con manual. Precio a convenir. Dirigirse a José Ramón Muñoz Muñoz. C/ Río Miño, 13, 3.° izda. 44003 Teruel. Tel. (974) 60 55 64.

● PARA usuarios del ordenador ZX Spectrum vendo lo siguiente: interface 1, 1 unidad de microdrive, manuales en castellano, libros: Zx Microdrive de Editec Rede. Algunos libros sobre el tema. Todo por sólo 20.000 ptas. y en perfecto estado. Interesados llamar al tel. (981) 22 50 24 a partir de las 3 de la tarde. Preguntar por Carlos.

CARGADOR FROST BYTE

AMSTRAD

```
10 MEMORY 8000
20 LOAD "bendy"
30 INPUT "VIDAS INFINITAS ";N$:N$=UPPER$(N$):IF N$="S" THEN POKE &2DE7,&B6
40 INPUT "TIEMPO INFINITO ";N$:N$=UPPER$(N$):IF N$="S" THEN POKE &233C,&C9
50 INPUT "ANTICHOQUE ";N$:N$=UPPER$(N$):IF N$="S" THEN POKE &2C45,&18
60 CALL 8192
```



Si estás en tu sano vicio, suscríbete a Micromanía.

¡CONSIGUE UN REGALO REDONDO!

Los anillos de Rubik. El juego que se
va a poner de moda. Tenlo antes que nadie, gratis,
suscribiéndote a Micromanía,
la revista para los locos por la informática.



HOBBY PRESS. Para gente inquieta